3451 - EDIÇÃO 62 - 3,00 URV
AÇÃO GAMES
PRÊMIOS: GAME BOY E CARTUCHOS
EDITORA AZUL
12 PREVIEWS
ARCADE Revolution X
SNES World Heroes
MEGA Fatal Fury 2
4 PÁGINAS DE DICAS
• Canguru em Streets of Rage 3
• Golpes secretos de Art of Fighting
muitos códigos e passwords
12 JOGOS DEBULHADOS
Golpes e Combos de
Super Street Fighter 2
TURBO
MEGA Frajola
PC The Hand of Fate
SNES Spectre
MASTER Aladdin
lutas monstruosas
um visual chocante
3DO
ULTRAMAN
SNES
TURBINAD
COM O CHIP F
WILDTRAX
ISSN 0104-1630

EWING ATHLETIC FOOTWEAR

YOO JIN DO BRASIL

TELS:(011) 292-2181 / 291-5115 / 264-7910
FAX: (011) 232-7506

Nós queremos saber o que você está pensando. Mas como não dá pra fazer isso por telepatia, bolamos uma pesquisa em que você, leitor, vai dizer o que acha do novo visual da revista, das novas seções, das capas... Queremos conhecê-lo um pouco mais, saber sobre seus hábitos, o videogame que possui, as coisas que curte, etc. Tudo isso é para que a gente possa fazer uma revista cada vez mais chocante. Mesmo depois de respondê-la, você pode mandar suas sugestões, broncas e elogios (se a gente merecer...) sempre que quiser. Falou?

x salada 6a8

Mais uma Game Charada pra você faturar. O ranking dos melhores jogos da redação e novas brincadeiras

shots 4

Projeto Reallity ganha dois sócios e parece que está finalmente virando realidade. Conheça o portátil da Cougar

preview 10 a 13

dicas 14 a 17

COTAÇÃO

- FRACO ●
- REGULAR ●●
- BOM ●●●
- ÓTIMO ●●●●
- CHOCANTE ●●●●●

18 3DO Ultraman

O antigo herói volta com tudo no 3DO. Curta o visual mais incrível dos últimos tempos num videogame

20 ARCADE Super SF 2 Turbo

Golpes, pancadaria comendo solta e aqueles famosos personagens. Três páginas animais!

26 WildTrax

O aguardado game com o super chip FX. Manobras chocantes com carrinhos muito loucos

Jogos debulhados 18 a 3

SHOTS

Super Mario é... CARECA!

Super Mario: melhor com o boné...

Não temos nada contra os carecas. Mas tivemos uma baita surpresa ao abrir um livreto distribuído pela Nintendo no Japão e darmos de cara com Super Mario sem o famoso bonezinho. E não é que o personagem tem o maior aeroporto de mosquito?

VEM AÍ SONIC 4....

Emprego duro, este do Sonic. A Sega está dando um novo trabalho para o personagem: enfrentar Robotnik e sua gangue em Sonic 4, aventura que deve sair para Mega a partir de setembro. A Sega jura que a nova versão do jogo será muito especial e diferente de tudo o que já saiu até agora. Tomara, porque o pobrezinho deve estar enjoado de fazer loopings, pular em molas, pegar argolas e esmeraldas.

...E MEGA MAN 7!!!

Este é outro que não tem sossego. A Capcom deve lançar até o final deste ano uma nova aventura do herói-robô para Super NES. Não foram fornecidos detalhes sobre o game, mas já dá para imaginar Mega Man às voltas com uma nova renca de criaturas mecânicas lideradas pelo Dr. Willy.

COUGAR LANÇA VIDEOGAME *Portátil*

Conhecida por seus produtos na área de áudio e vídeo, a Cougar acaba de entrar para o cobiçado mercado dos videogames. Em maio, lançou o CougarBoy, console portátil com tela de cristal líquido preto-e-branco e som estéreo. Junto com o videogame estão sendo lançados 18 cartuchos com jogos educativos, de estratégia e ação. Até o final do ano, serão ao todo 25 games disponíveis. Concorrente direto do Game Boy, da Nintendo, o console da Cougar leva vantagem no preço: 75 URV contra 120 URV do Game Boy. Seus cartuchinhos também são mais baratos: 17 URV contra 40 URV. Os jogos do CougarBoy, nesta fase de lançamento, porém, são menos sofisticados e em menor variedade que os do portátil da Nintendo.

O forte do CougarBoy são os games educativos e de estratégia

ARCADES E SATURN TERÃO OS MESMOS JOGOS

Os futuros proprietários do Satur poderão jogar games de arcade er casa. E os arcademaníacos poderã curtir os jogos do Saturn com alguma moedas. Para que isso seja possíve Sega e Hitachi desenvolveram ur mesmo sistema para o Saturn e c futuros arcades da Sega. Batizado c Taitan, o sistema é baseado em ur chip Risc SH2 de 32 bits.

Além de tornar o software dos do equipamentos totalmente compatíve o Taitan tem outra vantagem: a c atrair a atenção dos tradicionais fabr cantes de arcades - como Acclaim Capcom - para o Saturn. Trocando er miúdos: o novo videogame de 32 bit da Sega poderá ter, rapidamente, ve sões de arcades de sucesso com Super Street Fighter 2 Turbo, Mort Kombat 2....etc etc etc.

PROJETO REALITY GANHA 2 SÓCIOS

O projeto Reality, videogame de 6 bits que a Nintendo pretende lança ano que vem, ganhou dois importante aliados. Um deles é a Rare, autora c série Battletoads, empresa sediac na Inglaterra que há mais de 20 anc produz arcades. O primeiro game de para o Reality será Killer Instinct, jog de luta com visual futurista e 3D. versão arcade de Killer Instinct ser conhecida ainda este ano.

A outra aliança da Nintendo é com empresa WMS. Através deste acord será possível trazer para o videogam versões de arcades da Midway. S cou? Games como Mortal Kombat NBA Jam são fortíssimos candidatos versões para o 64 bits da Nintendo. isso aí: o projeto Reality está, enfin transformando-se em realidade.

MAIS SANGRENTO.

Chegou Mortal Kombat para Sega CD. Com imagens digitalizadas ainda me-

MAIS VIOLENTO.

lhores, alta qualidade de som, golpes mais rápidos e reais do que nunca e tudo

MAIS INCRÍVEL.

que a tecnologia do CD pode oferecer. Tem até um super clip no começo do

MORTAL KOMBAT

jogo! Prepare-se. Porque desta vez você vai entrar para uma briga de verdade.

PARA SEGA CD.

MIDWAY

Alô você, fã de Master ou Mega. O World Games é um clube com associados de todo o País que distribui jornalzinho com dicas todo mês. Se você quiser entrar para o nosso clube, escreva:

WORLD GAMES
Rua Cenira Blauth 144
S.Sebastião do Caí, RS
CEP 95760-000

Orgulho-me de saber que existe uma revista que, mesmo sabendo que este é um país de terceiro mundo, leva o leitor a sério. Parabéns!

MAURÍCIO DE SOUSA CEZÁRIO
Brasília, DF

Seu console é Master, Mega, Nintendo ou Game Gear? Então você não pode deixar de conhecer a galera do Fun Games Clube, o único que também dá dicas de Atari. Maiores informações com:

FUN GAMES CLUBE
Rua Paulo Frez, 39 - Nova Friburgo, RJ - CEP 28616-150

SUPER METROID

Gente, cadê a Power Bomb do jogo? Por que vocês não colocaram este item na matéria da edição 58? Publiquem e respondam minha carta, ou sou capaz de enlouquecer!!!

GABRIEL M. MURTINHO
Fortaleza, CE

Tá legal, tá legal. Não apontamos o local da Power Bomb e vários outros itens em nossos mapinhas por falta de espaço - e porque tínhamos certeza de que os gamemaníacos fuçadores a encontrariam na boa. Mas se você está encrencado, no problem. Olhe o mapa de Brinstar publicado na revista e localize o número 13. O item procurado está na primeira das três salinhas que aparecem bem acima deste número.

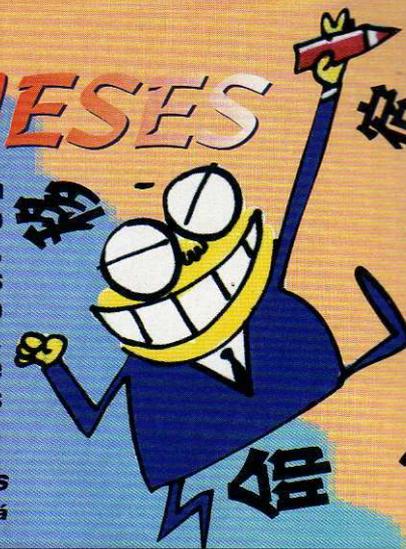
E aí, leitor? Você já está participando do X-SALADA? Não marque bobeira: a Game Charada deste número está superbico e com prêmios apetitosos. Divirta-se com os nomes de alguns games no Japão e veja só o que acontece com as vítimas do:

TRUQUE DAS 1000 FACES

Mande uma foto sua, do seu amigo ou do seu inimigo. E veja o que nós vamos aprontar com ela! Para incentivar nossos queridos leitores a contribuir com esta seção, escolhemos uma foto de nossa Editora-chefe para servir de cobaia. Na próxima edição, queremos ver sua cara aqui!

ESTES JAPONESES

A maioria dos games que saem nos Estados Unidos saem no Japão, e vice-versa. Acontece que, também na maioria das vezes, os nomes são diferentes. Isso dificulta o reconhecimento deles. Por isso, eu apreciaria muito se vocês pudessem publicar os nomes dos games nos dois países.

RODRIGO F. DOS SANTOS
Castanhal, Pará

Olha, Rodrigo, você não imagina o quanto isso é complicado. Primeiro porque nem sempre as duas versões saem simultaneamente e aí não dá pra saber como aquele game vai se chamar quando sair no Japão ou nos EUA. Agora, a maior parte dos jogos japoneses saem com o nome em inglês "japonesado", e é preciso ser mais criativo que os japoneses dos outros para adivinhar o nome correto. Veja só alguns exemplos que conhecemos e sinta o drama - além, é claro, de dar boas risadas.

Âkasu Odissey - Arcus Odissey
Afutâ Bânâ - After Burner
Ea Daibâ - Air Diver
Ekusuranzâ - Ex-Ranza
Ekô za Dorufin - Ecco, the Dolphin
Erementaru Mastâ - Elemental Master
Za Nylujîrando Sutôrî - The New Zealand Story
Shainingu za Dakunesu - Shinning in the Darkness
Shirufîdo - Silpheed
Sûpâ Eâ Urufu - Super Air Wolf
Sûpâ Barêbôru - Super Volleyball
Sûpâ Hanguon - Super Hang-On
Sûpâ Riaru Basukettobôru - Super Real Basketball
Zûmu - Zoom
Supêsu Inbêdâ - Space Invaders
Debirukusasshu - Devil's Crash
Fainaru Faito - Final Fight

FÃ DESESPERADO

Pô, galera! Já escrevi um montão de cartas! Vou me sentir lisongeado se vocês responderem esta aqui. Seguinte: quero escrever para Daniel Pesina (o ator que interpreta Johny Cage) e o produtor de Mortal Kombat. Vocês me descolam os endereços completos?

MAURÍCIO V. DA SILVA
Esteio, RS

Já dizia o velho provérbio: quem espera sempre alcança. Taí, sua carta publicada para mostrar para a tchurma. Descolar os endereços que você pediu pode ser meio complicado, hein? De repente, a Acclaim vai regular para não invadir a privacidade dessas pessoas. Acho que a melhor maneira de fazer as cartas chegarem aos seus ídolos é encaminhá-las direto para a própria Acclaim: 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, NY 11771, USA. Boa sorte.

EDIÇÕES ANTIGAS

Será que o único jeito de conseg[...] edições antigas da revista através dos anúncios de Rol[...] Fiz a besteira de emprestar min[...] coleção para o imbecil do m[...] primo, que emprestou pra mais [...] batalhão e no fim as revist[...] acabaram se perdendo. P.S. Quando vocês estiverem ler[...] esta carta, provavelmente já te[...] dado um jeito no imbecil do m[...] primo.

LUIS H. EMBOAVA SANT[...]
Pindamonhangaba, [...]

Ô, Luis, como é que você empresta [...] patrimônio tão valioso quanto sua cole[...] de Ação Games? O jeito agora é ap[...] mesmo para os anúncios classificad[...] Ou para a Dinap, cujo telefone você p[...] ver no cantinho da página onde e[...] escrito "Lembretes". E vê se não empre[...] mais nada, né meu?

GAME CHARADA

FÁCIL!

A que jogo pertence este detalhe de tela? Dica: saiu em uma das três últimas edições.

Game Charada é um desafio pra quem curte a AÇÃO GAMES e manja tudo dos jogos. Se você souber a resposta deste desafio, mande correndo uma carta para nós! Os primeiros leitores que responderem corretamente serão premiados! Para isso, será considerada a data em que a carta foi colocada no correio.

PRÊMIOS

1º lugar - Game Boy, camiseta e boné Ação Games; 2º lugar - cartucho Knights of the Round/SNES ou Mutant League Hockey/ Mega (a escolher), mais boné e camiseta ; 3º a 5º lugares- bonés; 6º a 10º lugares- camisetas.

MANDE SUA RESPOSTA PARA: GAME CHARADA - AÇÃO GAMES, Av. das Nações Unidas 5777, CEP 05479-900, SP

OS VENCEDORES DO GAME CHARADA DA ED. 61 ESTÃO SENDO COMUNICADOS POR TELEGRAMA. POR RAZÕES DE CALENDÁRIO, A RESPOSTA SÓ SERÁ PUBLICADA NA EDIÇÃO 64. A RESPOSTA DESTA GAME CHARADA SAIRÁ NA EDIÇÃO 65

3DO/SATURN

Qual o preço do 3DO nos Estados Unidos? Quando o Saturn deve sair lá?

JOÃO CARLOS MELLO
S.J. do Rio Preto, SP

Os americanos podem comprar o 3DO até por 450 dólares. O lançamento do Saturn está previsto para acontecer entre o final de 94 e começo de 95.

ROAD RASH

Ei, pessoal, me mandem uma password para ir direto à última fase deste jogo para Mega. Até agora não consegui chegar lá...

FERNANDO L. C. COROCHER
Rio Claro, SP

A password mais avançada que temos é 00000 03231 0100J 479KT. Com ela você começa no nível 4 e com a Diablo 1000, que é um maquinão.

GAME TRAVADO

Tenho um problema que está me deixando frustrado. Aluguei o game Mad Dog McCree, para Sega CD, e ele não rodou no meu aparelho - um Sega CD modelo antigo. Acontece que o disco funciona perfeitamente no Sega CD da locadora, que já é modelo novo. O que pode estar acontecendo?

EDSON COELHO DIAS
Paulo Afonso, BA

O problema que você relata em sua carta está cheirando a incompatibilidade entre o aparelho e os discos padrão japonês e americano. Seu CD ROM é mesmo americano? Porque se realmente for, não seria possivel acontecer um problema como este. Aguardamos uma nova carta com este esclarecimento. Caso você tenha realmente um Sega CD (americano), a Tec Toy topa investigar seu caso.

POR ONDE ANDA?

Gostaria de saber se o Nintendo 8 bits saiu de linha, porque eu não encontro jogos em lugar nenhum para ele.

JÚNIOR S. MUNIZ
Rio de Janeiro, RJ

Realmente, Júnior, a quantidade de lançamentos para o Nintendinho caiu muito. Isso acontece porque as softwarehouses preferem desenvolver jogos para 16 bits, que hoje são os sistemas mais lucrativos. Assim mesmo o 8 bits continua sendo fabricado e vendido, inclusive no Japão e Estados Unidos. Ou você se contenta com os poucos jogos lançados para o seu console, ou também muda para 16 bits.

MUTRETA NÃO!

Na empolgante matéria sobre Virtua Racing, ed. 57, vocês dizem que os gráficos são cristalinos, etc, etc. Quando fui jogar, decepcionei-me com a qualidade das imagens. Como vocês fizeram as fotos do game? Por acaso utilizaram as imagens de arcade para a matéria?

RODOLPHO COSTA
Niterói, RJ

As fotos que você viu na revista não têm nenhuma mutreta, Rodolpho. São das imagens do cartucho mesmo, capturadas eletronicamente por uma placa de vídeo e processadas pelos computadores que usamos para produzir a revista. Se você não achou os gráficos de Virtua Racing grande coisa, tudo bem: é a sua opinião. Mas quem sabe se a TV da sua casa não está com algum probleminha...

ROLO COM 3DO

Gostaria de dar meus parabéns pela reportagem sobre o 3DO na edição 54. Já na edição 57 vocês disseram para termos paciência que o preço deveria diminuir. Dá pra vocês fazerem um rolo pra me arranjar um mais barato?

PEDRO H. BRASILIENSE
Brasília, DF

Cara, isso é que é ser de Brasília! Brasiliense até no nome, hein? Mas vamos ao que interessa. O preço deste aparelho já caiu nos States - hoje, ele sai em média por 500 doletas. A Panasonic do Brasil não pretende, por enquanto, incluir o 3DO na linha de produtos comercializados no país. Assim, o jeito é encomendá-lo a um conhecido que viajar para o exterior ou comprar de algum importador por aqui. A gente não faz rolo de nenhum tipo. Mas quem sabe se alguém não lê esta carta e topa o negócio com você?

RO LOS

VEND

3DO Panasonic novo tel.:(011) 843-880 SP.

Bazuca Super Scope Márcia, tel.:(016) Franca, SP.

Carts de Neo G tel.:(073) 22-2609, SP.

Edições 1 a 23 e Rodrigo M. Sanan Ruy Vicente de M CEP 13084-321, Ca

Edições 1 a 59 da A Luiz A. Annibal, tel. 0598, Rio Claro, SP

Master com 2 co carts. César, tel. 4267(à tarde), R. J

Master Super C Nintendo 72 pinos. B. Oliveira, tel.:(014 Botucatu, SP

SNES com 2 contr Genie e 2 carts de S B. D. Hernades, tel. 5758, Curitiba, PR.

Top Game com p carts. Rafael, tel. 5503, Ijuí, RS.

Cart Altered Bea Bellintani, tel.:(011 S.Paulo, SP.

Cart Mario Paint do ou Fernando, tel. 5803, S.Paulo, SP.

Cart Mortal Kombat Fábio F. Carvalho, 962-2294/919-77 S.Paulo, SP

Carts para Mega Favaro, tel.:(011) S.Paulo, SP.

LEMBRE

■ NÃO TEMOS a Só venda em ban

■ NÚMEROS AT pedidos para a D (011) 810-5001

■ NOSSO ENDE das Nações Unid São Paulo - SP

BYTES AND BITS

Fiz um curso de informática e constatei, nos meus livros, que não existe o termo Megabit. O que se usa é Megabyte. Vocês podem me explicar isso?

ANDERSON V. GUEDES
São Paulo, SP

Sua constatação está errada, Anderson. De fato, em informática usa-se mais o termo Megabyte - que é igual a mil bytes, medida que serve para dimensionar memória. Acontece que um byte contém oito bits. Assim, Megabits é um conjunto de mil bits. Esse nome é usado pelos fabricantes e pelas revistas de videogame de todo o mundo. Esperamos que esta conta não tenha fundido o chip do seu cérebro.

SIM CITY

Não consigo fazer o truque milagroso que dá $ 999.999.999 mil em SimCity. Vocês me ensinam a fazê-lo tintim por tintim?

DIEGO L. BERTON
Caxias do Sul, RS

Claro, Diego. Aliás, esta dica vai também para o Alexandre Gallina Krob, outro gaúcho que a pediu. Prestem atenção: Gaste toda a sua grana. Zerando a grana, espere o mês de dezembro chegar. Chegou? Então segure o L e R e faça as seguintes operações sem soltá-los: ir à tela do Tax Rate; zerar o Tax e colocar a porcentagem dos três outros itens inferior a 100%; sair da tela, voltando ao jogo. Solte o L e R e espere o game mostrar a tela Tax Rate automaticamente. Aí aperte e segure novamente o L e R. Saia desta tela sem mexer em nada e em seguida volte. Aí você aumenta o valor Tax e coloca 100% nos outros 3 itens. Volte à tela normal do jogo e só então solte o L e R. Ufa! Sua grana vai para 999.999.999 mil.

SUPER MONACO GP 2

Vocês conhecem alguma dica para este jogo além daquele para aparecer a moto? Para que serve o Pit In?

DOUGLAS G. PASSOS LIMA
São Paulo, SP

Dicas de seleção de fases, invencibilidade, vidas extras? Não conhecemos nenhuma. Mas no lance do Pit In podemos ajudá-lo: toda vez que aparecer esta mensagem, aperte C e seu carro irá para os boxes e receberá os reparos necessários. Isso aumenta muito suas chances na corrida, certo?

EU NÃO USO ÓCULOS

Pra que servem as duas peças de metal que acompanham o Sega CD da Tec Toy? Li o manual e não vi nada sobre o assunto.

RODRIGO V. PAGANOTTI
Cachoeiro do Itapemirim, ES

Vai me dizer que você ainda não descobriu! Ô, Rodrigo, a explicação está nas páginas 3 e 4 do manual do aparelho. A propósito, você já foi ao oculista?

MEGA MAN

Meu nome é Cristiano mas podem me chamar de McFly. Sou um gaúcho desesperado por games de aventura e ação. Adoro o Mega Man e queria saber a história completa dele e também uma password do Mega Man X para todas as armas.

CRISTIANO D. DORNELLES
Bagé, RS

Cristiano, algo nos diz que você também é fã de Back to the Future. A história de Mega Man começou quando um certo cientista maluco, o famigerado dr. Willy, criou robôs para dominar o mundo. Aí o dr. Light, cientista do Bem, também criou um robô - Mega Man - para lutar contra o Mal. Sacou? Agora anote a password que dá todas as armas – mas que só vale depois que você detona o Sting Chameleon: 4131, 6712, 1221.

Pessoal, olha aí a Cristal. Ela é a companheira ideal para MEGA MAN, na opinião do McFly

ADAPTADOR DO SNES

Vale a pena comprar o adaptador para quatro joysticks do SNES? Fora NBA Jam, quais outros carts eu posso jogar com ele?

MAURÍCIO LAURO O. JÚNIOR
Volta Redonda, RJ

O Multi-Tap, adaptador para quatro joysticks do SNES, é um acessório pra lá de legal. Com ele, você pode reunir até cinco amigos (depende do game) e se divertir a valer. Ainda há poucos jogos compatíveis com o Multi-tap. A maioria são carts de esporte, como John Maden Football 93 e NHL 94, além do citado NBA Jam. Mas há outros gêneros de jogos entrando na dança, como os ótimos Super Bomberman 1 e 2 e o multipremiado RPG Secret of Mana. A tendência do mercado é lançar cada vez mais games compatíveis com o adaptador.

RANKING

Estes são os 10 games que os nossos pilotos mais curtem atualmente. E você, qual é o seu jogo preferido? Escreva para nós: queremos fazer também o ranking dos leitores.

- Virtua Racing (Mega)
- Super Metroid (SNES)
- NBA Jam (SNES/Mega)
- Crash'n' Burn (3DO)
- SSF2 Turbo (Arcade)
- Mortal Kombat 2 (Arcade)
- Fifa Soccer (Mega)
- Aladdin (Mega)
- Super Mario Kart (SNES)
- Civilization (PC)

COMPRO

Edição 1 ou 6 da Ação Pedro, tel.:(0192) 39 Campinas, SP.

Edição 7 da Ação Gam gente. Iara Maria P. tel.:(011) 247-6011, S SP.

Edição 53 da Ação Gam lherme V. Nunes, tel.: 32-8179, Campinas, SP

Edições 1 a 27 e 31 a Ação Games. Robs Almeida, Av. São Paulo, 07052-160, Guarulhos

Edições 8,14, 49, 50 a Ação Games. Tasso B tel.:(071) 351-4742(à Salvador, BA.

Edições 11, 15, 16, 19, 28, 29, 30, 32, 34, 35, 41, 44 e 48 da Ação André L.Ramos, tel.:(01 4094, Avaré, SP.

Edições 16, 18 e 19 d Games. Edmilson D. Ca tels.:(0192) 31-8977/41 Campinas, SP.

Edições 21 e 47. Fernar Lopes, R. Santo Amar Maceió, AL.

Edições 25, 26, 29 e 51 Games, Cláudio A. Tol Santo Ângelo, 249, CEP 000, Laranjal Pta., SP.

SNES com 2 controles e Ricardo O. Silva. R. Euz Matos, 47, CEP 4042 Salvador, BA.

SNES completo. Moisés S Av. Amaral Peixoto, 67 6, CEP 27253-000, Vo donda, RJ.

TROCO

Cart Pit Fighter de Mega por Super Monaco GPII. Everton A. Pereira, tel.:(041) 277-3493, Curitiba, PR.

SF2 do SNES por Magical Quest ou Bubsy. Bruno Razzuk, tel.: (011) 846-6540, S.Paulo, SP.

Mega, um controle de 6 botões e 2 carts de Mega e 4 carts de SNES por Samurai Spirits, do Neo Geo. Rodrigo Yamatsuka, tel.:(011) 275-8358, S.Paulo, SP.

Cart Star Wars do SNES por outro de meu interesse. Kleber de Souza, tel.:(011) 562-1957- r. 222, S.Paulo,SP

Edições 36, 44, 55, 56, 57 e 59 e o Guia de Games Recomendados por um ou dois carts de Mega. Harley Campos, tel.:(073) 248-2164, Itapé, BA.

Cart Super Star Wars de SNES, por outro de meu interesse. Gefferson Cabral. Rua dos Farmacêuticos, 152, Joinville, SC.

Master Super Compa vários carts por Mega joysticks. Rodrigo B. R.Cristiano Machado tel.:(021) 371-2772

Rádio CCE MS-25X, um o jogo Tubarão por 2 c SNES, sendo um o SimC R. J. Mendes, tel.:(051 3250, Porto Alegre, R

Revolution - X

ARCADE

LANÇAMENTO: JULHO
MIDWAY/EUA - AÇÃO

O rock'n'roll invade os arcades. Revolution-X é estrelado pelo Aerosmith, banda-ícone do hard rock, em grande forma até hoje. O lance é o seguinte. Um bando de loucos da NON (New Order Nation, um tipo de Nova Ordem mundial) seqüestra os cinco integrantes da banda com a firme intenção de controlar a juventude. Sua missão é combater a NON para libertar a banda e salvar a galera.

Revolution-X funciona com CD e é um ótimo jogo de tiro. Há inimigos em profusão e chefes bem sacados. Até aí, nenhuma novidade. A Midway ganhou fama por Mortal Kombat e NBA Jam e sabe muito bem o que faz. O mais importante é a participação ativa de um gigante do rock, como o Aerosmith. Se você é roqueiro nato e não consegue ficar sem um game, comemore. Nunca rock e games estiveram tão próximos!!!

Aerosmith uma lenda-viva do rock'n'roll empresta clássicos ao arcade: rola de "Sweet Emotion" a "Walk this Way"

O show não pode parar! Nada como curtir o som do Aerosmith no intervalo de ação explícita

Cada carinha estranho. São uns aborígenes que habitam um continente mais estranho ainda: América do Sul

Demolition Man

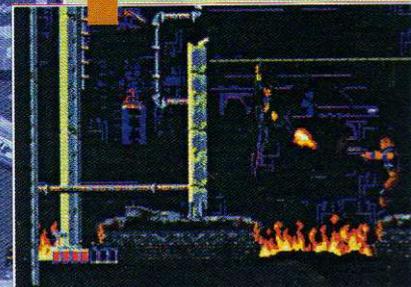
MEGA DRIVE

LANÇAMENTO: AGOSTO
VIRGIN/EUA - AÇÃO

O futuro não é tão negro quanto parece. O ano é 2032. Tudo está muito tranqüilo, sem guerras e sem crime organizado. É, mas as aparências enganam. O criminoso mais temido do mundo escapa da cadeia e atemoriza a população. Sua missão é impedir que o caos impere. Para tanto, você precisa capturar Simon Phoenix, o sacana.

Demolition Man não tem uma história das mais originais. Mas suas dez fases têm gráficos legais e scroll variado. O cart tem 16 Mega de memória e desafio legal. Nada que fuja muito do típico game de ação para Mega. Ou seja: não espere nada muito original. Apenas um ótimo jogo de ação.

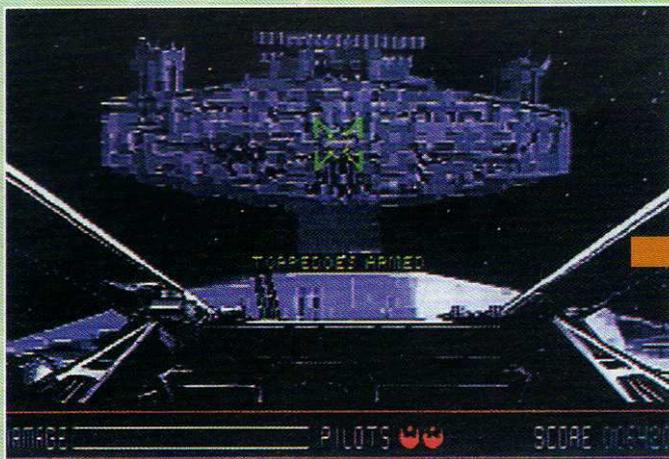
Isto é um museu ou um labirinto? Para ter acesso à saída, você precisa salvar os funcionários do museu

Dificuldades no chão e no teto. Seja rápido para não acabar torrado...

Star Wars: Rebel Assault

SEGA CD

LANÇAMENTO: JULHO
LUCAS ARTS/EUA-JAPÃO - AVENTURA

Biscoito fino para os fãs da série Guerra Nas Estrelas. Rebel Assault é baseado no filme O império Contra-Ataca. Todas as 16 fases do game têm cenários reais, do próprio filme. O seu objetivo é destruir a Estrela da Morte. Treine bastante antes de sair jogando. Afinal, as batalhas espaciais não deixam tempo nem pra pensar... Curiosidade: o CD japonês (Mega CD) também terá as vozes originais, em inglês. A única diferença é que a Lucas Arts providenciou umas legendas espertas. Rebel Assault promete.

Começo do treino, momento para você aprender a pilotar sua nave

Cool! Você dentro do cockpit, girando em torno do Star Destroyer. A sua arma é um singelo torpedo de prótons

Fatal Fury 2

MEGA DRIVE

LANÇAMENTO: JULHO
TAKARA/JAPÃO - LUTA

Versão caprichada do clássico game de Neo Geo. Fatal Fury chega com 24 Mega, o dobro da memória do cart de Super NES. A novidade fica por conta de alguns golpes novos e vários combos arrasadores. Você pode escolher entre três níveis de velocidade, além de selecionar a dificuldade, configurar o joystick e outras "cositas mas". Se luta é seu negócio, embarque nesta!

Competição total. São dois jogadores, cada um com cinco lutadores. Que vença o melhor

Esta magia de fogo é massa. Você poderá executá-la em breve...

J. League Soccer Prime Goal 2

SNES

LANÇAMENTO: JULHO
NAMCO/JAPÃO - ESPORTE

Os japoneses se renderam à magia da bola. A J. League, campeonato japonês de futebol, se profissionalizou, atraindo grandes estrelas do esporte do mundo todo. Extremamente bem organizado e com muita grana em jogo, a J. League é um sucesso. Os brasileiros formam um grupo especial. Zico é o ídolo da moçada. E mestre Falcão é o técnico da seleção nacional.

O melhor dos vários games lançados lá é J. League Soccer, da Namco. O cart está entre os mais vendidos há seis meses! Já de olho na próxima temporada, a Namco ataca com uma versão melhorada do game. Mais rápido e preciso, J. League Soccer Prime Goal 2 promete arrasar. Quem se liga no certame japonês vai notar que as equipes foram atualizadas para a nova temporada. Talvez o melhor game de futebol já lançado para Super NES...

Quando o lance clarear e o gol se escancarar, não perdoe: solte um petardo

As penalidades máximas têm um zoom especial. Escolha o canto e torça

Kasumi Ninja

JAGUAR

LANÇAMENTO: AGOSTO
ATARI/EUA - LUTA

E não é que o Jaguar começa a colocar as manguinhas de fora? Kasumi Ninja é o primeiro game de luta feito especialmente para o console. O esmero gráfico impressiona: os lutadores foram filmados e tiveram suas imagens digitalizadas, como em Mortal Kombat. Já os cenários são multicoloridos e em 3D. Um arraso total!!!

Os golpes misturam magias clássicas como Fireball, teletransportação e até uns mortais malvados. Os lutadores também são versáteis. Além dos ninjas, rola até um índio americano (chamado de "americano nativo" pelos americanos politicamente corretos). Detalhes à parte, Kasumi Ninja promete arrebentar a boca do balão.

Uma das magias encolhe o adversário

Sangue, muito sangue! Qualquer semelhança com Mortal Kombat NÃO é mera coincidência

Super Battletank

GAME GEAR

LANÇAMENTO: JULHO
ABSOLUTE/EUA - AÇÃO

Prepare-se para passar horas tensas com seu Game Gear. Depois de rachar a cuca de muita gente no Mega e no Super NES, Super Battletank chega aos portáteis. A trama é baseada na Guerra do Golfo. São dez missões, nas quais você precisa misturar tiros precisos e estratégia na medida certa. O cart tem 2 Mega de memória, resultando em gráficos realistas e som funcional. Grande lançamento para quem se amarra em ação pensada.

Não marque touca. Sempre que um alvo ficar dando sopa, tiros nele!

Procure ficar à frente dos inimigos para não ser atacado por trás

World Heroes 2

SNES

LANÇAMENTO: SETEMBRO
TAKARA/EUA - LUTA

Perfeita adaptação do clássico game de luta do Neo Geo. A Takara gastou generosos 24 Mega para trazer World Heroes 2 para o Super NES. Valeu a pena. São 16 lutadores e você pode jogar com todos eles, inclusive com os chefes. O divertido modo Death Match está presente, com direito a espinhos, fogo e outras adversidades nos ringues.

A parte gráfica é primorosa, quase tão detalhada quanto o arcade. Cada personagem tem seis cores diferentes para você se divertir. Tudo lindo e maravilhoso. O único ponto negativo é que as fases de bônus foram suprimidas. Bem, nem tudo é perfeito. Mesmo assim, World Heroes 2 desponta como uma das melhores versões de um arcade para o SNES.

Este é um dos oito palcos do Death Match. É só encostar nos explosivos que você se perde em chamas...

Solitaire Funpak

GAME BOY

LANÇAMENTO: JULHO
INTERPLAY/EUA - CARTEADO

Doze jogos de cartas em um só cartucho. Inspirado nos games para PC que fazem a alegria dos micreiros, Solitaire FunPak reúne vários tipos de paciência. O mais conhecido é o Klondike, reprodução fiel da paciência clássica jogada no Brasil. Outras modalidades incluem os menos famosos Golf, FreeCell e Cruel.

Pirâmide é um dos jogos mais interessantes do cart. Mas é claro que vale uma fuçada em todos

Starquest

MEGA DRIVE

LANÇAMENTO: JULHO
NAMCO/EUA - ESTRATÉGIA

A Namco está disposta a provar que muita memória não basta para produzir um bom game. Starquest tem "míseros" 4 Mega de memória. Mas foi o suficiente para fazer um cart bonito e divertido. A ação se passa num futuro controlado por mercenários. Sua missão inclui explorar 30 planetas em quatro sistemas solares distintos. É ação pra ninguém botar defeito! O toque inteligente fica por conta da estratégia. Ah! sabia que o primeiro Sonic tinha os mesmos 4 Mega de memória?

Troque idéia com todos que encontrar. As pessoas dão informações importantes

Ao sair dos prédios, você volta direto para a sua nave-base

Shien's Revenge

SNES

LANÇAMENTO: AGOSTO
VIC TOKAI/EUA - LUTA

Shien e Aska são dois dos últimos ninjas que habitam um mundo em Guerra Civil. Shien tem uma espada poderosa que decepa inimigos num piscar de olhos. Já Aska tem forte controle sobre sua própria mente e acaba com adversários com sua poderosa magia de estrelas. Aska é seqüestrada em plena batalha. Você é Shien e sua missão é salvar a antiga companheira. Shien's Revenge segue o esquema de Final Fight e Streets of Rage. Ou seja: mais um simpático game de ação com luta. Nada além disso.

Cuidado com os soldados que aparecem no começo da terceira fase

A espada de Shien faz estrago. Se o inimigo estiver próximo, leva um golpe duplo

Spike McFang

SNES

LANÇAMENTO: JULHO
BULLET PROOF/EUA - RPG

O lugar é Vladamasco, um arquipélago controlado por três líderes: general Hesler, Vampra e Dracuman. O fato é que Hesler, sedento por poder, decide capturar os outros dois líderes e assume o controle das ilhas. Você assume o papel de Spike McFang, filho de Dracuman, com a missão de devolver a tranqüilidade a Vladamasco. Sua irmã Camelia o ajudará nesta difícil empreitada.

Spike McFang é um RPG diferente, apesar de seguir à risca a estrutura clássica do gênero. Não há monstros escabrosos, chefes apelões e outros chavões. Este cart tem gráficos soberbos e bastante coloridos. Deve agradar em cheio aos mais novos. Mas os marmanjões também podem curtir. Afinal, McFang NÃO é um game infantil. Apenas um RPG relativamente fácil e legal.

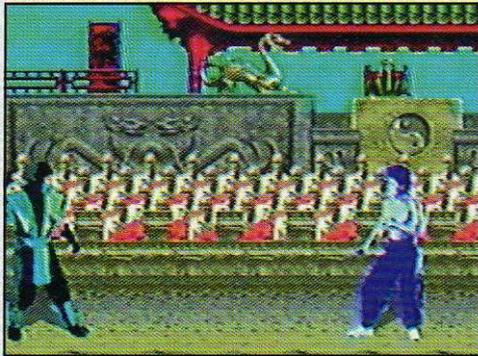
O que um carro está fazendo em um RPG?

Este é Gen Hesler, o golpista safado

Alguns monstros metem medo de início. Mas, às vezes, ajudam

Mortal Kombat

MEGA

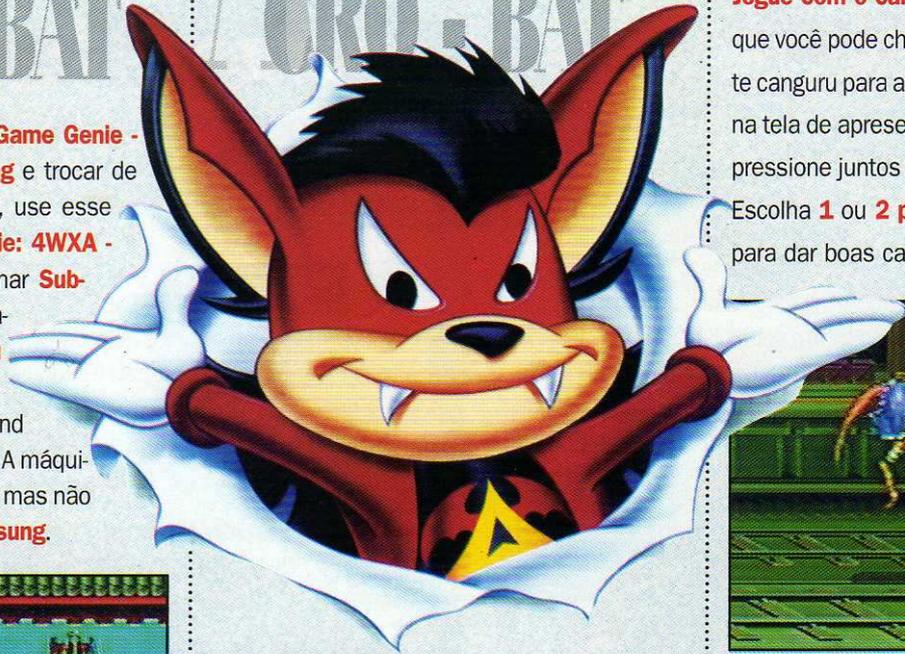
Troca de personagem com Game Genie - Para dar uma de **Shang Tsung** e trocar de personagem no meio da luta, use esse código esperto de **Game Genie: 4WXA - AC32**. Depois, basta selecionar **Sub-Zero**. Para trocar de personagem, execute um **Slide (← ou → + Chute Baixo e Chute Alto)**. Dá pra fazer uma troca por round e só funciona com o **Sub-Zero**. A máquina vai escolher o personagem, mas não dá certo para **Goro** e **Shang Tsung**.

Stimpy's invention

MEGA

Passwords - Que tal dar um rolê nas fases do game sem fazer força? Basta usar estas passwords espertas:

Fase 2 - 8BZØØØØ ØØ3B2WN
Fase 3 - 8CØØØØ3 T33F2WF
Fase 4 - 831ØØØB C3322WB

Aero the Acro-Bat

SNES

Pule fases - E aí, roendo unhas com este cart? Se você não está conseguindo passar de fase nem por decreto, aqui vai uma mãozinha. Na tela Start/Options, entre a seguinte seqüência: **↓, A, ↓, Y, ↓, A, ↓ e Y**. Você ouvirá um efeito sonoro. Comece a primeira fase. Quando Aero aparecer, aperte Start. Daí, aperte **↑, X, ↓, B, ←, Y, →, A, L e R**. Aperte **Start para pausar** o jogo e **Select para pular** fases. Barbada!

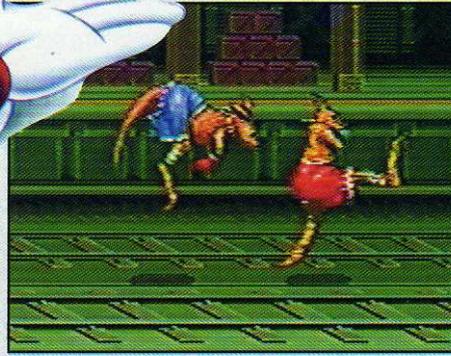
Zombies Ate My Neighbours

SNES

Passwords - Dê um rolê nas fases avançadas deste game. Basta usar as passwords abaixo:

FASE 25 - XYLZ
FASE 29 - YLZD
FASE 33 - WJQK
FASE 37 - BZVG
FASE 41 - BRPK
FASE 45 - VLHX

Streets of Rage 3

Jogue com o canguru - Piração total! Imag que você pode chamar um simpático e saltit te canguru para aloprar nas brigas de rua. Fa na tela de apresentação, aperte **Start** e dep pressione juntos os comandos **↑ + B + St** Escolha **1** ou **2 players** e pronto! Use o bic para dar boas cacetadas.

Seleção de fases - Na tela Selection Me **aperte e segure o B. Depois, aperte e segu também o ↑.** Sem soltar os dois comand ilumine a palavra **Option e aperte Start**. Vo ouvirá um sonzinho se a dica tiver entrado. escolha a opção **Stage Select** do menu opções e pronto! Comece o jogo de onde quis

Super Putty

Vidas Infinitas - Para conseguir vidinhas se fim é muito simples. Dê um Pause em qualqu parte do game e faça a seguinte seqüência **Controle 1: R, A, L, L e Y**. A tela muda indican que a dica funcionou.

DICAS

Sonic 3

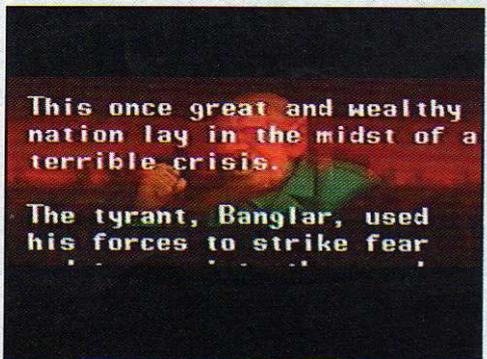
MEGA

SuperSonic com Game Genie - Usando este acessório, você não precisa dar o maior trampo para virar **Supersonic:** basta pegar duas esmeraldas e as 50 argolas para a transformação acontecer! Mande bala no código **SCFT - B2T4.**

The Ninja warriors

SNES

Seleção de fases - Debulhe a fase que quiser com este truque muito simples. **Na tela de apresentação, segure juntos o X e Y. Sem soltar os comandos, faça a seqüência A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B.** E voilà: pinta a tela para escolher as fases. Fazendo o mesmo procedimento nesta tela, você poderá escolher também a subfase.

This once great and wealthy nation lay in the midst of a terrible crisis.
The tyrant, Banglar, used his forces to strike fear

Super Empire strikes back

SNES

99 vidas - Que moleza, heim? Na tela de apresentação, faça a seqüência **X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, X, Y.** Depois é só iniciar o game com este montão de vidaş. Quer mais? Então aí vai: na tela de apresentação, faça a seqüência **A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A ,B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X.** E você começa o game com todas as bombas e os poderes de Jedi. Mais uma? Tá bom: use a seqüência **A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X** e vá direto encarar o vilão da capa preta, Darth Vader. Agora chega, que não tem mais dica.

de Volta para o Futuro 2

SNES

Todas as Fases - Debulhe sem dificuldades, graças à ajuda do gaúcho Pablo Duranti, de Porto Alegre, que resolveu ir até o final.

Fase 1 - OPEN	Fase 10 - JACK
Fase 2 - BOSS	Fase 11 - QEEN
Fase 3 - HEAD	Fase 12 - KING
Fase 4 - FROG	Fase 13 - BEAR
Fase 5 - IRON	Fase 14 - PINK
Fase 6 - BUST	Fase 15 - EYES
Fase 7 - WOLF	Fase 16 - ROCK
Fase 8 - BLUE	Fase 17 - ZERO
Fase 9 - LION	Fase 18 - WINK

FINAL - BIFF

Art of Fighting

Sete Golpes Secretos - Este é um clássic a gente nunca publicou os comandos espec antes. Quem manda o presente é o le Marcelo Rodrigues Camargo, de S.Paulo. Como são golpes do tipo "desespero de últ hora" só da pra serem executados com a ba de KI cheia e quando você tem menos de 1 da sua energia. Fique ligado!

Todo - ← ↙ ↓ → + Arremess Soco

Lee - → ← ↙ → + Soco

Micky - → ↓ → + Arremess Chute

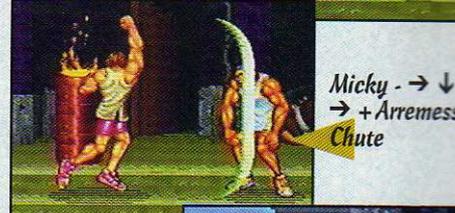
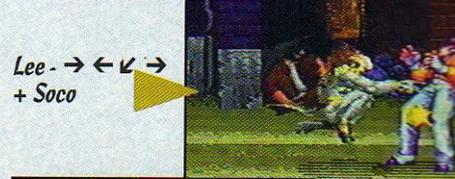
Jack - ← ↙ ↓ ↘ → + Arremesso

King - ↓ ↙ → + Arremess

John - ↙ → + Arremesso

Mr. Big. - → ↙ ↓ ↘ + Soc

DICAS

Super Monaco GP — MEGA

Pra passar o Bullets - Já sei: você venceu a primeira temporada e pegou o carro Madonna, mas não consegue vencer aquele chato de San Marino, o Bullets. Muito bem. Escolha o câmbio de quatro marchas e seja o primeiro na tomada de tempo. Na largada, ela vai sair na frente, mas tudo bem. Faça o seguinte: dirija sem errar e entre em todas as curvas comendo zebra pra se aproximar. Quando chegar perto o suficiente, use o vácuo para ultrapassar na melhor curva que pintar. É isso. No Brasil, escolha câmbio automático e use a mesma estratégia para ultrapassá-lo. É o único jeito de ficar com o Madonna.

Soldiers of Fortune — SNES

Passwords - Que tal dar um rolê por fases adiantadas do jogo, contando ainda com uma reserva de vidas e grana para segurar melhor a barra? Então é o seguinte: na tela de apresentação, escolha One Player & CPU. Em seguida é só entrar com as passwords abaixo.

Brigand & Thug

World 2 - **W1V19S2SH21Q**
World 3 - **RI8VDQWFØ JVP**
World 4 - **4 14 1 L 1 V4QVX6**

Navvie & Scientist

World 2 - **CJW 1 9D2QQ2XF**
World 3 - **RJXVD8WFP 1VP**

FIFA Soccer — SNES

Dicas campeãs - Se o game já era legal normalmente, imagine agora com estas diquinhas da hora. Quem dera se a gente pudesse também turbinar nossa seleção nesta **Copa...** Todas estas seqüências devem ser feitas na tela Options Mode. Para cada uma há um efeito diferente. Experimente!

B, A, B, B, B, B, B, B, B, B - Super chute
Y, Y, Y, X, A, A, A, B - Barreiras invisíveis no campo
X, A, B, Y, Y, B, A, X - Bola louca
A, A, B, B, Y, Y, X, X - Time dos sonhos
L, L, L, L, L, R, L - Super defesa

GAME OPTIONS
Game Type: Action
Half Length: 4 Minutes
Fouls: Off
Offsides: Off
Field Conditions: Dry
Field Type: Natural
Clock: Continuous

Mega Man X — SNES

Acumule vidas - Descolamos um truquezinho maneiro para acumular vidas extras para o seu Mega Man. Depois de fazer **o primeiro estágio, escolha a fase Armored Armadillo**. Entrando neste estágio, vá para a direita **até encontrar um morcegão gordo pendurado no teto. Detone o bicho, pegue a 1-Up que ele deixa** e volte um pouco para a esquerda. Em seguida, retorne ao local do morcego e... surpresa! Ele estará lá de novo, exatamente do mesmo jeito, e vai liberar outra vida extra pra você. Basta repetir o truque até se cansar.

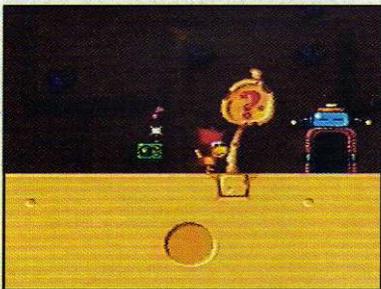
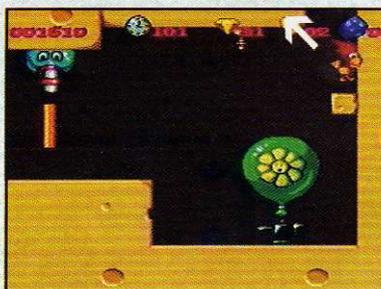
Códigos de Game Genie - Se você tem o Game Genie de Super NES, não pode perder estes códigos espertos para usar em **Mega Man X**. Aí vai:

Vidas infinitas - **C2B9 - 3404**
Armas infinitas - **C9B3 - 4769**
Superpulos - **D58A - 1FBC**

Jurassic Park — GAME BOY

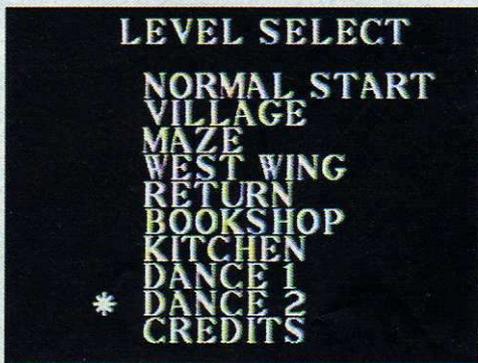
Pule estágios - Use esta dica da hora para viajar à vontade pelos estágios jurássicos. Na apresentação do game, quando o Tiranoussauro Rex abre sua pequenina boca, faça a sequência ↑, ↓, ←, ↑, ↓, → e **Select**. Repita a sequência e aperte Start no final. Inicie o game normalmente e, em qualquer momento, aperte Start para pausar e Select para pular de estágio.

Super Alfred Chicken
SNES

Máquina de Warp Zone! - Saque só que demais. Na primeira fase, encontre o balão verde com uma flor amarela. Passe por ele, encoste na parede e pule para aparecer um bloquinho. Suba no bloco e pule para a esquerda, no alto da tela. Fique esperto, porque você não pode se ver. Na sala secreta, entre pela porta da máquina Warp-Matic. Pronto, agora é só escolher a fase. Isto sim é uma Warp Zone completa.

Mortal Kombat
GAME BOY

Goro com Game Genie - Pra você lutar com seis braços o jogo inteiro nessa versão diminuta: **C68-35F-24E.**

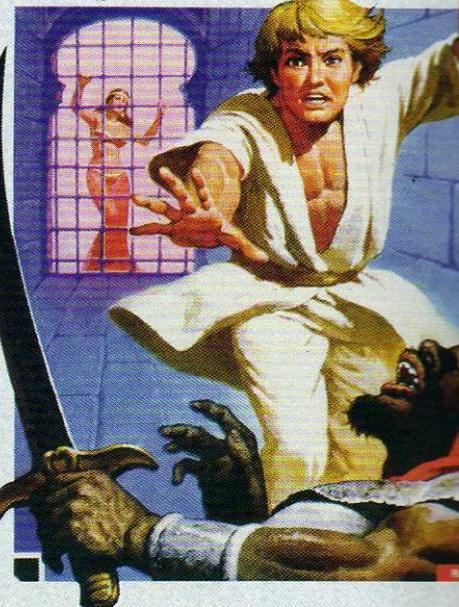
Belle's Quest
MEGA

Seleção de fases - Na segunda tela de apresentação, em que aparece a Bela, faça a seqüência **B, ↑, B, B, A, ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓**. Inicie o game e pintará a famosa telinha para a seleção de fases.

Star Wars Rebel Assault
PC

Passwords - Use estas passwords para ir direto a todas as fases do game, em todos os níveis de dificuldade.

Nível Easy	Nível Normal	Nível Hard
FALCON	BIGGS	ACKBAR
ANOAT	KAIBURR	FORNAX
YUZZEM	MYNOCK	BSPIN
BRIGIA	DAGOBAH	KESSEL
GREEDO	MIMBAN	ORGANA

Prince of Persia

Último Chefe no cart japonês - O leitor Tia[go] Antunes T. Mourão, de Caratinga (MG), man[da] pra galera essa password esperta, pra quem não conseguir chegar à luta final com Jaffar sozinho: **BTQQBBP**. É isso aí!

Dragon's revenge

Fase a Fase - Passwords espertas pra você se deliciar em diversas fases deste maravilhos[o] pinball.

Estágio 1 - LSRCIE8
Estágio 2 - CSABMJM
Estágio 3 - DSI36KR
Estágio 4 - ETTS8D
Estágio 5 - FT438X
Estágio 6 - HV5395

Chester Cheetah

Códigos de Game Genie - Se você tem es[se] acessório para Mega, não perca mais tempo[,] experimente estes códigos:

AWBT - CA8R - Continues ilimitados
ABAA - AABG - Vidas e tempo infinitos

ULTRAMAN THE ULTIMATE HERO
Bandai

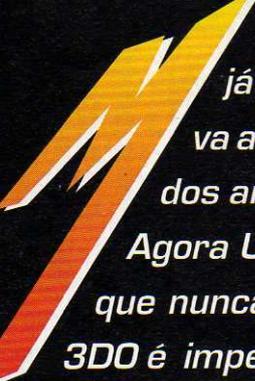
Luta-1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game é perfeito para os fãs do seriado e os gráficos são excelentes. O único defeito é a jogabilidade: as respostas são muito lentas

COMANDOS

A	Soco fraco
B	Soco forte
C	Chute fraco
R	Chute forte
← ←	Cambalhota
↓ → + B	Solta raio triplo
↓ ← + B	Solta bola de laser
↓ ← + A	Solta bola de laser devagar
↓ → + A	Solta magia dupla

★ Quando a barra de energia estiver completa e começar a piscar em volta da bolinha azul, aperte L para disparar o raio de prótons, a arma mais poderosa de Ultraman

Muito antes de Jaspion e companhia, Ultraman já enfrentava monstros tenebrosos e salvava a humanidade da destruição. A garotada dos anos 70 não perdia um episódio na TV. Agora Ultraman retorna mais high-tech do que nunca. O lançamento da Bandai para o 3DO é imperdível! Os gráficos ficaram arrasadores, com imagens digitalizadas, movimentação perfeita e um zoom espertíssimo, que aproxima os combatentes na hora da luta. O som ficou babante: muito melhor que no seriado!

O momento da chegada de Ultraman é chocante!

Sobra raio pra todo lado...

Invasão de Monstros

O jogo segue a dinâmica normal do seriado mas, ao contrário do original, a maioria dos personagens é ocidental. O resultado é cômico! Imagine um negão do Bronx falando japonês?

Como sempre, a Terra começa a ser ocupada por monstros e só o Esquadrão Ultra pode combatê-los. Como os monstros são muito poderosos, nossos amigos precisam de ajuda. Eis que surge Ultraman, um alienígena bom que se estabeleceu na Terra e usa o corpo de um integrante do esquadrão.

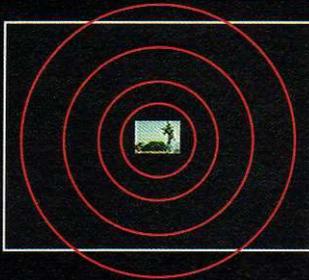
Os paus entre Ultraman e os monstros são muito engraçados, com direito a todo tipo de apelação. E desta vez, as terríveis criaturas estão mais convincentes do que na TV. Pelo menos não parecem apenas pessoas dentro de roupas de borracha. A única exceção é Dada: este não engana ninguém.

Arraso total

Ultraman CD é um arraso, com ação suficiente para deixar qualquer um com o coração na boca. Se você é fã do herói que veio do espaço, aproveite! É a melhor maneira de matar as saudades.

Este é o integrante do Esquadrão que abriga Ultraman em seu corpo. Na hora do pau, ele sempre desaparece

DATA BASE

Mostra os melhores momentos de Ultraman e do Esquadrão Ultra na luta contra os monstros. O mais legal é que você pode interferir nas telas. Dá para fazer umas rotações bem loucas e uns zoons animais!

Use os botões normais para fazer zoom e o direcional para as rotações. Depois descole um lenço para enxugar a baba...

BALTAN

KEMULAR

REDKING

TELESDON

DADA

JAMYRA

GOMORA

ULTRAMAN
THE ULTIMATE HERO

MODOS DE JOGO

VS MODE

São desafios que você tira contra o computador ou contra um amigo. As lutas são necessariamente entre Ultraman e um monstro.

Antes de encarar o jogo, é legal tirar uns duelos para sacar o jeitão dos monstros

VISUAL MODE

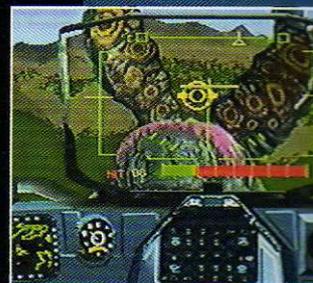
Três monstros (Baltan, Kemular e Redking) aparecem na Terra e devem ser destruídos pelo Esquadrão Ultra, com a preciosa ajuda de Ultraman. Para a missão, você tem só uma vida e 9 Continues.

Antes de enfrentar os monstros, sempre rola uma historinha. Se liga no visual!

BATTLE MODE

É o modo principal. Ultraman enfrenta os sete monstros e depois Baltan 2, um clone do primeiro. Você começa com uma vida e três Continues. Mas ganha um Continue extra a cada trinta mil pontos.

銀色の追跡者
バルタン星人登場
STRIKE - VTOL SHOOTING
YES NO

Nesta tela coloque Sim (Yes), para poder atacar o monstro primeiro com um avião. Assim, ele perde um pouco de energia antes de encarar o Ultraman

No avião, use B para atirar. Co... sua mira na mira cor-de-rosa par... o maior estrago possível no bich...

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO/Capcom

Luta -1 ou 2 Jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

É difícil melhorar um clássico como SF 2. Mas a Capcom conseguiu: SSF 2 Turbo estabelece um novo padrão de qualidade em arcades de luta. D+!!!

A versão Turbo do arcade Super Street Fighter 2 é um sonho para autênticos fãs de games de luta. Se o jogo original já era demais, imagine este aqui! Tudo foi melhorado. Pra começar, todos os personagens sofreram alterações. Novos golpes, mais cores e outras surpresas. Os 16 lutadores estão bem mais equilibrados. Não tem mais essa de lutar com um apelão contra um fracote. Só isto já bastaria para tornar o arcade mais divertido. Mas daí apareceram os supercombos, um chefe secreto, novas animações, novos bônus...

A apresentação mostra que SSF 2 Turbo é cois Destaque especial para a lingüinha suspeita da Gostou? Não gostou? Mande seu recado pro X-Sa

CONFIRA O QUE MUDOU EM CADA PERSONAGEM

Veja como ficou o seu lutador predileto. E fique esperto para os comandos de todos os Supercombos.

Ryu

O mocinho ganhou dois socos duplos. Eles funcionam com Direcional para cima do adversário + soco médio ou forte e podem acertar duas vezes seguidas. Seu supercombo é o Vaccum Hadouken, um dos mais detonantes de todos.

Use Direcional + soco médio ou forte para acertar o adversário duas vezes

Animal é pouco. Detone com o supercombo: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

Ken

O americano tem três novos chutes especiais e está cada vez mais diferente de Ryu. Legal, né? Isto porque você ainda não viu seu supercombo, o Violent Shoryuken: um Dragon Punch maluco que acerta até seis vezes.

Este é o melhor chute novo: → ↘ ↓ + chute

Dragon Punch pra ninguém botar defeito: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + soco

Chun-Li

Thousand Burst Kick, guarde este nome. O supercombo da Chun-Li é devastador. Novidades: mudou o comando do Spinning Bird Kick (agora, ← 2s, → + chute. O antigo comando rende um bom chute (veja na foto).

Tenshô Kyaku: ↓ 2s, ↑ + chute

Supercombo. Acione o Thousand Burst Kick: ← 2s → ← → + chute

Guile

Este não muda muito desd 2 original. Nem precisa! sempre muito forte, Gui nhou alguns chutes legais combo impressiona: um duplo que praticamente m adversário!

Novo chute com o Directiona colocar pro lado e apertar chu

Double Flash Kick, o superc ↓ 2s, ↘ ↙ ↑ + chute

Combos impiedosos

Os supercombos são a maior sacada de SSF 2 Turbo. O lance funciona assim. Você tem duas barras de energia, a normal (life) e a Super, usada para os supercombos. Para executar um combo arrasador, você precisa encher a barra até a palavra Super começar a piscar. Daí é só ficar ligado nos comandos do combo de cada personagem e mandar ver.

É simples. Quando o Super piscar, espere o melhor momento para atacar e detone um supercombo

Para encher a energia dos combos dê um golpe comum e acerte o adversário ou execute um golpe especial, mesmo sem atingir o inimigo. Como os combos podem tirar até metade da energia do seu oponente, é uma boa idéia estar pronto pro bote. Ou seja: tente encher a energia do combo logo no início.

Akuma, cadê você?

O maior mistério de SSF 2 Turbo atende pelo nome de Akuma. Ele é o chefe secreto que veio para tomar o lugar de Sheng Long no desejo dos streetmaníacos. Dizem que ele aparece se você for até o final sem perder nenhum round e sem gastar nenhum Continue. Ou seja: você só verá o famoso Akuma se gastar toda a mesada e tiver muita sorte.

Nem o pessoal da Capcom tem certeza do que deve ser feito para Akuma aparecer. Eles dizem que não há uma fórmula para enfrentar o figura ou, quem sabe, até jogar com ele. Estranho, não? Das duas, uma: ou os caras estão escondendo o leite ou a coisa foi muito bem feita mesmo. Ah, se algum sortudo conseguir encontrá-lo, escreva pra gente. E mande uma bela foto, OK?

Este é Akuma, o "escondido". Será que alguém vai descobrir uma fórmula infalível para fazer ele aparecer?

Jogabilidade perfeita

SSF 2 Turbo é o arcade de luta mais completo do pedaço. Os gráficos são soberbos, a música é legal e os 16 lutadores têm personalidades fortes. Tudo isso é demais, mas não basta. SSF 2 Turbo é "O" arcade luta porque exige técnica dos jogadores e tem jogabilidade irrepreensível. Pode até ter alguns golpes meio complicados, mas pelo menos você tem certeza de que os golpes só não saem por incompetência. Nunca por imprecisão da máquina!

JOGO RÁPIDO

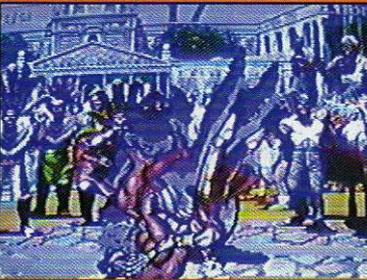
Anote as novidades da versão Turbo.

1. Akuma, chefe secreto
2. Super Combos
3. Golpes novos para todos os personagens
4. Rápida recuperação de jogadas
5. Novos finais
6. Nova abertura
7. Nova tela de seleção
8. Nada de fase de bônus
9. Computador "esperto"
10. Novos bônus

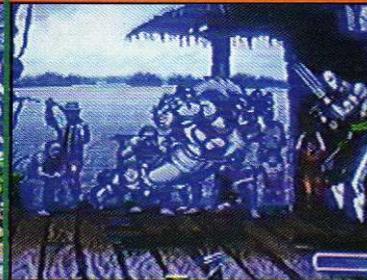
Que visual chapante! Esta tela aparece sempre que uma luta acaba com um Super Combo!!!

Vega

Ele ganhou um novo chute que acerta até três vezes. Ele ficou mais esperto e apanha as garras no chão. Seu supercombo é sacado: você executa um backflip (para ficar grudado na parede) e, perto do adversário, aperta soco.

Acerte três vezes com o Back Flip Kick: ↙ 2s, → + chute

Rolling Inza Drop: ↓ 2s, ↘ ↙ ↑ + chute, → + soco (perto do inimigo)

Blanka

Seu combo é bem malandro: primeiro execute um comando normal: ← 2s, → ← → + soco. Mantenha o botão de soco pressionado para ele armar o bote. Para atacar, solte o botão de soco.

Mostre quem manda no pedaço. Aperte → + os 3 botões de chute

Grand Shave Roll: ← 2s, → ← → + soco. Solte o soco no momento certo

Zangief

A novidade é o Banishing Punch, um golpe que neutraliza magias. Seu supercombo é cinematográfico. Dê duas voltas de 360º e aperte soco para acioná-lo. Zangief faz mil malabarismos e encerra a parada com um superpilão.

Proteja-se das magias: → ↘ ↓ + soco

Final Atomic Buster: gire o manche duas vezes (360°) e aperte soco

Honda

O japonês grandalhão foi quem mais mudou nesta nova versão. Ele ganhou um arremesso esperto, o Ohicho Body Throw. O supercombo acerta até quatro vezes e é bem ignorante.

Jogue o adversário longe: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

Animalize com o Super Killer Head Ram: ← 2s, → ← → + chute

Dhalsim

O indiano-cabeça agora é o lutador mais refinado de SSF 2 Turbo. O famoso parafuso sai com qualquer botão, mudando a trajetória de acordo com sua opção. O desafio é acertar seu combo, o mais complicado de todos!

A animação Teleport ficou bem mais legal. Saque só que astral

Tente executar o Yoga Inferno: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + soco

Cammy

A inglesinha ganhou um golpe bem legal. É o Furygan Combinatio (ou Hooligan Combo). Dependendo do botão de chute que você usar, o resultado será diferente. Seu supercombo não é nada delicado.

Este é um dos Hooligan Combos. Tente os outros: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + chute

O Spin Dive Smasher é devastador: ↓ ↘ → ↓ ↘ + chute

Fei Long

Mais rápido, Fei Long agora tem um chute no ar que acerta até três vezes. Seu combo (↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco) tira energia até quando defendido. É forte, mas tem curto alcance.

O Beating-Flash Kick acerta no ar: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + chute

Detone com o Grand Blazing Flame Punch: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

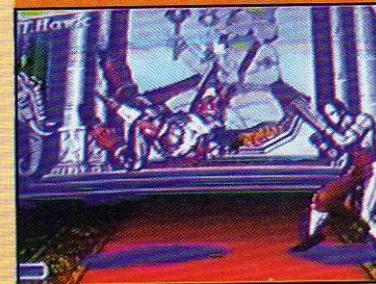
Dee Jay

O poderoso jamaicano ficou escroto! Para se proteger de lutadores saltitantes, um chute aéreo parecido com o da Chun-Li. Seu combo acerta até quatro vezes.

Defenda-se de voadoras com o Jack Knife Maximum: ↓ 2s, ↑ + chute

Carnival Hook-Kick é seu combo: ← 2s, → ← → + chute

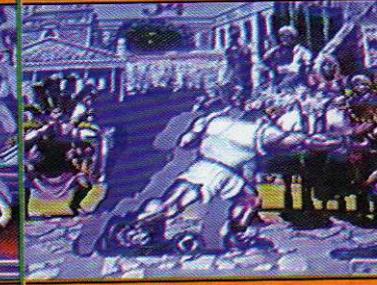
T. Hawk

Quase não mudou. Apesar de seu tamanho avantajado, T. Hawk está bem mais rápido. O seu combo é matador: tira quase metade da energia do adversário.

Aperte os três botões de soco no ar para detonar com o Condor Dive

O Double Typhoon é bem ignorante: dê duas voltas com o manche + soco

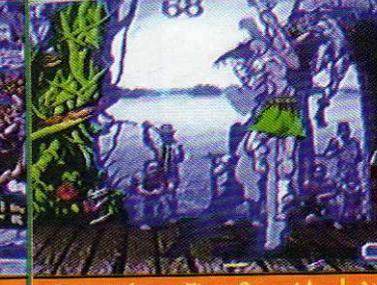
Balrog

O pugilista americano ganhou um ótimo soco baixo, ideal para interceptar ataques indesejáveis. Seu combo é bonitão: rápido, forte e de longo alcance.

O Dashing Low Punch é um contra-ataque perfeito: ← 2s, ↘ + soco

Super Dashing Uppercut: ← 2s, → ← → + soco

Sagat

O imenso tailandês também está mais rápido. O melhor é que seu uppercut agora pode acertar até cinco vezes. É um dos golpes mais animais do jogo! O combo também não deixa barato.

O Multi-Hit Uppercut acerta até cinco vezes: → ↓ ↘ + soco

Seu combo é o Tiger Genocide: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

M. Bison

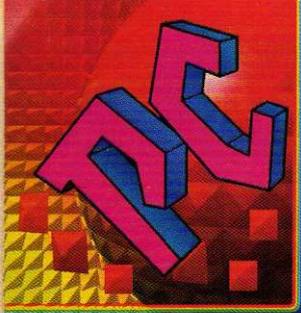
Quem já foi o maioral não perde a classe. M. Bison controla seu Devil Reverse Punch (↓ 2s, ↑ + soco); basta dar um soco a mais depois do comando acima. Seu combo é uma seqüência de socos que acaba com um direto.

O Devil Reverse assusta: ↓ 2s, ↑ + soco. Controle o homem se puder!

Knee Press Nightmare, um combo malvado: ← 2s, → ← → + chute

89,7 São Paulo

Essa é a rádio.

ROMAGNOLI

The Hand of Fate

THE HAND OF FATE/ Westwood

Adventure-1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Quem curte adventures e tem espírito fuçador, não pode deixar de jogar

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 386 20 MHz, 2 Mega de RAM, 20 Mega livres no winchester, monitor VGA, mouse e placas mais usuais

Não deixe de conversar com as pessoas. As dicas são de grande ajuda. Não há alternativas de diálogos, mas os toques são sempre interessantes

Uma grande sacada da Westwood foi dar o "papel principal"a uma personagem feminina. Zhantia é bem humorada assim como o game

The Hand of Fate é o segundo conto da série Fables & Fiends, criada pela Westwood Studios. A primeira parte você já conhece: The Legend of Kyrandia, um bonito adventure que conta com a esperteza de Brandon tentando libertar Kyrandia do malvado Malcolm. A história de Hand of Fate começa nos arredores da casa de Zanthia, a alquimista, que também aparece no primeiro game. Zhantia é escolhida com unanimidade pelos outros místicos para encontrar uma pedra em formato de âncora que salvará Kyrandia de sua maldição: o lugar está sumindo.

Esta é a Mão, assistente de um místico que explica através de símbolos qual o destino de Kyrandia e o que deverá ser feito

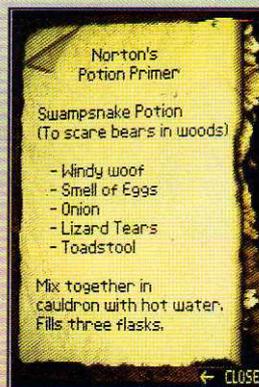
Começa a busca

A aventura começa nos arredores da casa de Zhantia, que teve sua casa roubada e está sem seu livro de magias e sem o caldeirão. Procure nos troncos de árvores.

A alquimista não perde o bom humor. Procurando seu livro e o caldeirão, depara com plantas carnívoras e diz: acho que não gostaram de meu perfume...

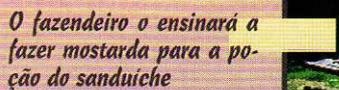
Ingredientes e poções

The Hand of Fate é um adventure linear dividido em se[...] etapas. O jogo é curto e agrada pela sua simplicidad[e] [e] interface quase instintiva. Mas o jogador não precisa [se] descabelar, já que, ao contrário da maioria dos adventur[es,] todos os itens necessários para se completar uma f[ase] estão na própria etapa. Use a lógica da história do ga[me] para utilizar o item certo e ser bem-sucedido. Você us[a o] mouse e o esquema é o point-and-click. Os gráficos s[ão] muito bonitos e têm tudo a ver com Legend of Kyrand[ia]

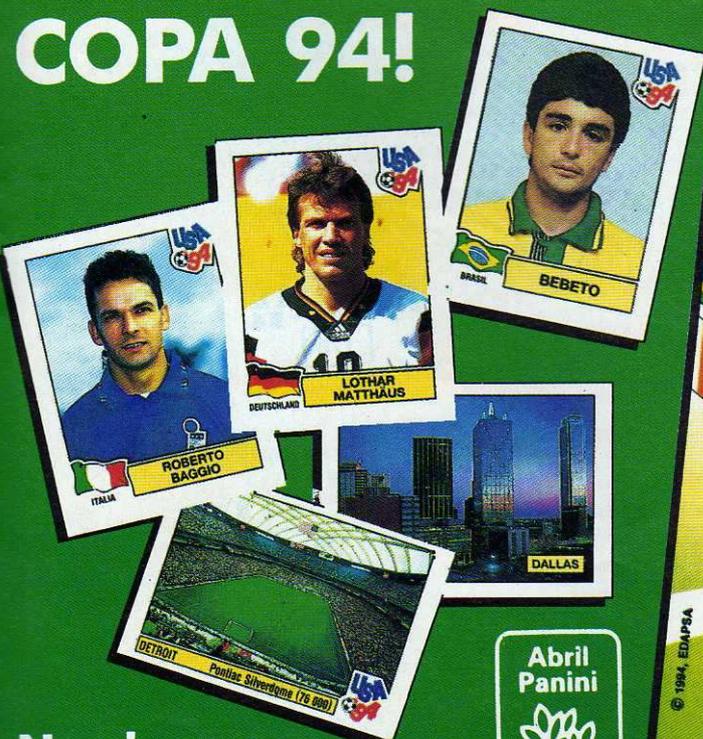
Nesta primeira etapa, você deve fazer uma poção com cinco ingredientes. Esta poção servirá para espantar um rato dentro da caverna onde há um tesouro.

Esta é a receita para espantar o rato. Use a cuca: para o ingrediente cheiro de ovo, use enxofre

Mas até Zhantia encontrar os ingredientes certos, m[uita] água vai rolar. Acontecem coisas como ter que fazer [...] para pagar a balsa que conduz à ilha . Mas como é que s[e] [...] ouro? E por aí vai... Evite alguns caminhos, como [por] exemplo, a Ilha da Mostarda. Canibais com certeza [vão] devorar você e seu personagem morre mesmo!

Receitas Incríveis

Você precisará conv[ersar] com um certo fazen[deiro]. Mas antes, peça aju[da a] este fantasma para [...] um porão

O fazendeiro o ensinará a fazer mostarda para a poção do sanduíche

Para atravessar este [...]nhasco, use o bastão [que] você encontra no cha[...] do cavalo marinho

WILDTRAX

WILDTRAX
Nintendo

Corrida - 1 ou 2 Jogadores
8 Mega e chip FX 2
Cartucho Japonês

A idéia da Nintendo foi muito boa. Mas Wildtrax é lento e as respostas são bem fracas. No geral, uma boa diversão. Mas quem já viu e jogou Starfox não tem como esconder a frustração

Oba! Finalmente saiu o segundo cart com o chip Super FX. WildTrax (Stunt Race FX, nos States) é um game de corrida que usa gráficos poligonais. Mas não fique muito animado. WildTrax é lento e tem visual pouco ousado. As músicas são chatas e não combinam com velocidade. Inspirado em Virtua Racing, o cart oferece três visões de pista. A mais legal (e difícil!) é a de dentro do carro. Dá pra viajar nas curvas! O maior defeito de WildTrax é ser um pouco infantil. Mas se você se amarra em games de corrida e tem uma quedinha especial por Mario e sua turma, acelere com tudo.

Estas são as três visões da pista: atrás do carro, mais adiante e de dentro

COMANDOS

A	Freio (andando) e ré (parado)
B	Acelerador
Y	Turbo
X	Pulo e buzina
L e R	Viradas bruscas (mais fortes que com o Direcional)
Select	Muda visão

4 modos de jogo

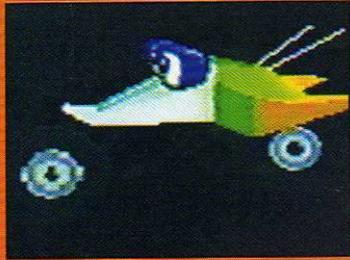
WildTrax tem quatro modos de jogo: Speed, Stunt, Battle e Free. O modo Stunt é o mais divertido e dá nome à versão americana do cart. Nele você assume a pele de um dublê (stunt, em inglês) e enfrenta diversas situações delicadas. A Free Trax é, como o nome sugere, um treino. Você pode optar por qualquer uma das pistas do Expert ou do Novice, inclusive a fase de bônus. E só no treino você pode correr com a 2WD, uma moto envenenada. Não precisa nem dizer que vai pintar uma dica pra poder jogar com a moto nos outros modos. É, a Nintendo continua esperta...

Cuidado com as rampas

Rolam altas rampas no jogo. Para cair com o bico do carro para baixo (como na foto), aperte ↑

Se você achar que vale a pena cair com o bico para cima, a solução é inverter e apertar

Carros engraçados

Os carros do cart são divertidos: os olhinhos sempre olham pra você quando o carro bate ou pega item. Confira o que esperar destas verdadeiras figuras

2WD, A SURPRESA *A motinho 2WD é a maior sacação do jogo. Mistura um pouco de cada carro e é a mais divertida. „Só falta descobrir como jogar com ela em qualquer modo*

COUPÉ *O típico médio que satisfaz. Sua velocidade final é 190, tornando-o o carro mais equilibrado*

F-TYPE *O nome deste veloz bólido é uma homenagem a F-Zero. Fraco e de aceleração lenta, tem a maior velocidade final: 220 por hora*

4WD *É uma caminhonete resistente e de aceleração rápida. Sua velocidade final é a menor de todas*

Entendendo a tela

O marcador azul (BOOST) é o turbo e o vermelho (DAMAGE) indica a sua energia. Pegue os itens azuis e vermelhos para aumentar turbo e energia, respectivamente.

Basta passar por cima deste polígono azul para aumentar o turbo

O mesmo vale para o item vermelho, o qual aumenta seu life (energia)

★ Você começa co[m] dois carros e nenhu[m] Continue. Se cruzar [a] linha final em quart[o,] adeus vida. Não v[á] derrapar!!!

★ Fique ligado pa[ra] cruzar o Check Poi[nt] antes de o temp[o] acabar

★ A fase de bônu[s] não tem a visão [de] dentro do carro. M[as] rola uma perspectiv[a] aérea. Se vo[cê] completa a volt[a,] ganha uma vida ex[-]tra. Caso contrári[o,] apenas mais tempo

Speed Trax

São 4 pistas e uma fase de bônus em cada nível de dificuldade (Expert e Novice). As pistas precisam ser feitas na ordem e a fase de bônus só aparece depois que você vence as duas primeiras provas. Vencendo as outras duas, bingo: é campeão!!!

King's Forest é a primeira etapa no Expert. Vença esta prova e a seguinte...

...dê uma de ás do volante na fase bônus a bordo deste caminhão desengonçado...

...fique em primeiro na Night Cruise (quarta e última prova)...

...e comemore o título. Parabéns campeão

Stunt Trax

Arrisque-se por caminhos tortuosos e mostre que você é um ótimo dublê. Pegue as estrelas no caminho para ganhar muitos pontos.

Os desafios do modo Stunt Trax começam aqui, na largada. Até parece cavalo saindo da cocheira

Na Ice Dance, o maior obstáculo é a própria pista. Escorrega pacas!

A Blue Lake é mais astral. Em compensação, um pouco mais difícil também

Rock Field é uma pista árida, tipo interior do Texas. Cuidado com as rampas

Up'N Down não é aquela danceteria de São Paulo. Apenas um sobe-desce bem chatinho

Battle Trax

Este é o modo para dois jogadores. A tela fica dividida e... cada um por si. Você ganha s chegar na frente ou se seu adversário se estoura Você pode competir em quatro pistas diferentes Marine Pipe, Port Arena, Cotton Farm e Toxic Desert.

Um olho em cada tela. Fa qualquer negócio pa chegar em primeiro. Se jog com a 4WD, que tal tent estourar o carro adversário?

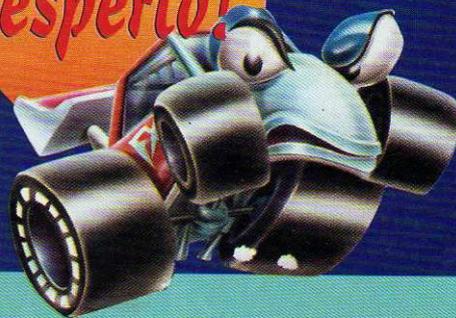
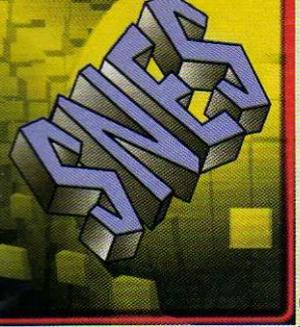
Free Trax

É hora do treino pessoal! Corra na pista que quiser com o carro que bem entender. Vale tudo inclusive dar rolê com a supermoto 2WD. A únic diferença destas pistas para as corridas de verdad a ausência de obstáculos. Portanto, o lance é se familiarizar com os traçados, OK?

A amarelíssima 2WD er ação no arrasador túne debaixo d'água. É a melho parte do jogo inteiro!!!

Aqui você pode treinar até a fase de bônus. Fique esperto nas pegadinhas

Fique esperto!

Stunt Race FX é o nome de WildTrax nos States!

SPECTRE

SPECTRE
Cybersoft
Estratégia-1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●
SOM ●●●●
DESAFIO ●●●●
DIVERSÃO ●●●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●●●

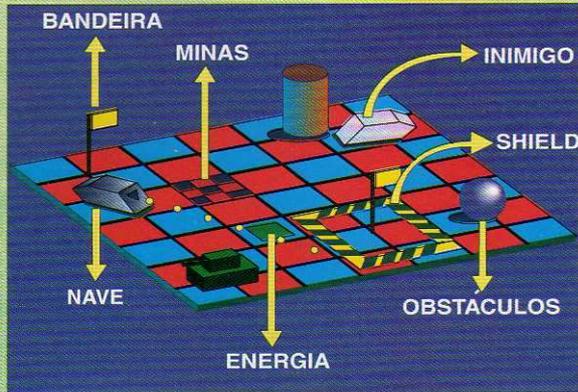
O game ficou devendo pela falta de passwords ou Modo Save. Sempre que morre você tem que começar do zero

COMANDOS

A	Canhão
B	Granada
X	Hyperspace
Y	Pulo

★ **Use o comando Hyperspace para sair do sufoco. O tanque muda de lugar, mas há um gasto de energia**

★ **Comece uma nova fase eliminando os inimigos. Quando tudo estiver mais tranqüilo, faça um reconhecimento da área para localizar warp zones, quadrados verdes e bandeiras**

Antiga mania dos usuários de Macintosh, Spectre pode ser definido como um paintball eletrônico. Claro que não dá pra esperar o mesmo nível gráfico e sonoro de um computador de 32 bits nesta versão para o Super NES. Mas isso não compromete o grau de diversão do game, que pode viciar os que curtem um bom pega-pega.

BATALHA VIRTUAL

O cart da Cybersoft traz batalhas num mundo virtual. Comandando Spectre, um moderno tanque de guerra, seu objetivo em cada fase é capturar bandeirinhas que estão espalhadas por este estranho mundo. Para passar de nível, basta resgatar quatro bandeirinhas. Logicamente a tarefa não é tão fácil. As fases estão cheias de tanques inimigos, e, como se não bastasse, existem minas (cruzes vermelhas) que explodem ao serem tocadas.

Use o radar para localizar bandeirinhas (pontos amarelos) e inimigos (vermelhos)

Tem warp zone no pedaço! Ao passar sobre um número, você vai para a fase correspondente

TIPOS DE TANQUES

Escolha entre um dos três tanques prontos ou monte o seu você mesmo.

Os tanques têm três características principais: blindagem, velocidade e munição

BALANCE	Bastante equilibrado, mas com pouca velocidade. Eficiente em Arena e Base Raid do modo de 2 jogadores.
STRONG	Muito forte. Para ser perfeito precisaria ter mais munição e ser mais rápido.
SPEEDY	Rapidíssimo, mas com pouca blindagem e munição. Detona em Flag Rally do modo de 2 jogadores.
CUSTOM	Tanque configurável. Você tem 15 pontos para distribuir entre velocidade e blindagem (no máximo 9 cada) e munição (no máximo 5)

ARENA	ALLIED ATTACK	BASE RAID	FLAG RALLY
Vale tudo. O jogador deve marcar 1000 pontos antes do seu oponente. Destrua tudo o que for possível. Se perder uma vida, 200 pontos são subtraídos do placar. Com 500 pontos você ganha uma vida extra.	Os dois jogadores se unem com o objetivo de capturar as bandeirinhas protegidas por tanques robôs. As vidas são compartilhadas e 500 pontos dão uma vida extra. O lance é preparar tocaias.	Opção que requer estratégias de ataque e defesa. Cada jogador tem um tanque. O nº 1 é verde e o nº 2 é amarelo. O objetivo é capturar a bandeirinha do oponente. O esquema de pontuação é igual ao de Arena.	Cada jogador deve capturar 10 bandeirinhas, alcançando 1000 pontos. Quem perder uma vida tem o placar zerado.

THE PIRATES OF DARK WATER
Sunsoft

Ação-1 ou 2 jogadores
8 Mega

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●
JOGABILIDADE ●●●●
ORIGINALIDADE ●

O jogo tem pouca variedade de inimigos, a música não combina com a ação e o desafio é bem fácil

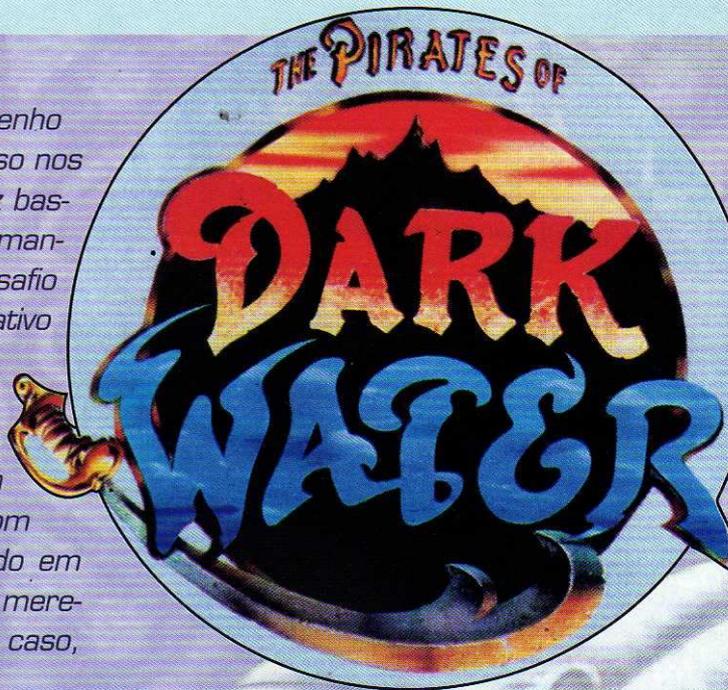
COMANDOS

A	Magia
B	Pulo
X	Espadada forte
Y	Soco
L ou R	Defesa
Apertando Y	Seqüência de socos com espadada no final
→ → + Y	Corre e ataca
→ → + B e depois Y + Direcional	Cotovelada no ar
B e depois Y	Chute no ar
B + Direcional + Y	Voadora com joelhada

SEGURANDO O INIMIGO:

Apertando Y + Direcional	Joelhada
Direcional + X	Joga o inimigo

THE PIRATES OF DARK WATER

Pirates of Dark Water é um desenho animado que faz grande sucesso nos States. A versão em videogame traz bastante pancadaria, bem ao gosto dos amantes do gênero. O problema é que o desafio é muito baba e chega a ser cansativo combater sempre os mesmos inimigos. Nunca mudam! Os gráficos também não ajudam: são burocráticos e só começam a melhorar no final. Pra piorar, a trilha sonora é fraca, com temas chatos e repetitivos. Trocando em miúdos, os piratas da Hanna-Barbera mereciam uma estréia melhor. Em todo caso, experimente. Quem sabe você curte.

Procure atrás destas colunas pois elas costumam esconder itens de comida e vidas extras

Não tente pegar a melancia. Espere os pássaros chacoalharem a gaiola e ela cairá sozinha

PIRATAS ESPACIAIS

Você tem que destruir Bloth, um pirata alienígena, e sua terrível tripulação. Estes vêm espalhando terror e destruição no antes pacato planeta Mer. Sua missão é resgatar sete tesouros de Rule. Se conseguir, pode controlar a mortal Dark Water e assim expulsar Bloth e seu bando. Se o pirata pegar os tesouros, o desespero tomará conta do planeta. Você controla Ren, Ioz ou Tula e se preferir pode chamar um amigo. A dinâmica do jogo é muito simples. São oito fases com um chefe cada. Além de detonar os inimigos, destrua também as estátuas, que guardam itens para repor a sua energia

Quando estiver ao lado de um precipício, aproveite para jogar os inimigos nele. Desta forma, você não perde tempo nem gasta energia

Os irmãos uga-uga são os chefes da quarta fase. Fique no canto e detone a espada quando eles vierem para cima

Os bifes completam a sua energia inteira. As frutas só repõem a metade. Procure-as nas estátuas e nos barris de madeira

REN
Equilibrado em força e agilidade. Luta com os punhos e com uma espada quebrada, que herdou de seu pai, o rei Primus

IOZ
Detona tudo e tem força descomunal. O único problema é a sua falta de velocidade e agilidade. Mesmo assim, é uma boa opção

TULA
A gata do jogo debulha. É ágil e rápida. Usa os punhos e um punhal. Seu único defeito é ser fraca

MY PAINT
Saddleback

Educativo-1 jogador

GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE

My Paint gera gráficos com traçados bem definidos e nítidos. Mas o cenário do alfabeto poderia ter opções de línguas. É uma pena

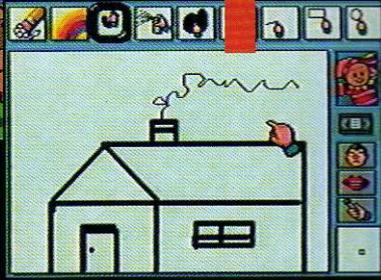
COMANDOS

A	Escolher instrumentos
B	Acelerar o cursor
C	Engrossar ou afinar o traço dos itens

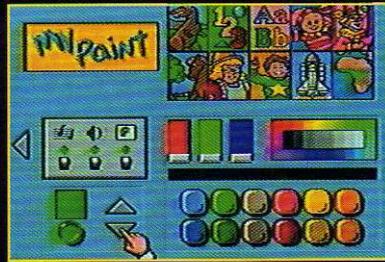
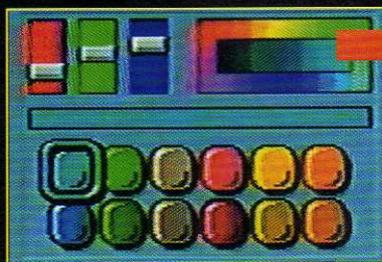
★Ouça todos os sons dos desenhos com movimento e dê boas risadas. Mas não se esqueça de deixar as luzes do painel principal no verde

★Clique Blank Page para ter uma tela limpinha à sua disposição

★My Paint aceita mouse e joystick com 6 botões

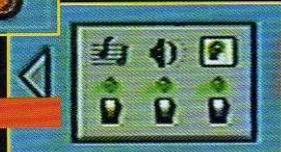
Mesmo que você só saiba desenhar casinhas...dá pra brincar um pouco

Até agora você não deixou seu irmão menor pôr as mãos no seu Sega CD? Não fique chateado mas a Saddleback criou um game próprio para os pequenos. Aliás, você também vai curtir um bocado usando seu lado mais criativo. Lembra de Mario Paint e Fun'n' Games? O lance é o mesmo. Telas em branco pra você esbanjar talento e dar uma de pintor famoso com recursos de traçado e cores. O tema não é novidade, mas o CD veio dar aquele brilho nos recursos das telas.

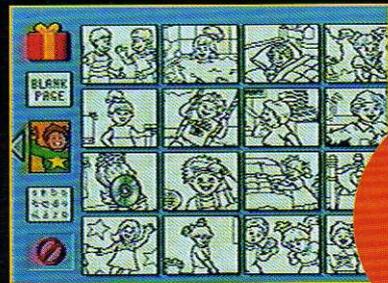
SAQUE A TELA

A tela de Controle de Painéis explica tudo. Dê uma boa olhada e fique ligado nas explicações que damos, OK?

Acima, à direita, você escolhe entre doze cenários. Cada um deles têm duas opções: uma com desenhos prontos, sendo que os coloridos têm movimentos e outra com vários quadros pra você escolher e mandar ver na tinta. Ainda nesta tela, abaixo e à direita, está o controle das cores. Ele mostra as cores básicas e você pode bolar várias tonalidades movimentando as barras das três cores principais.

É fácil. Primeiro escolha uma cor e depois vá mudando a intensidade. Observe a variação na barra horizontal

Este é o controle do som. Os desenhos com animação podem emitir sons. Deixe as luzes deste pequeno painel no verde

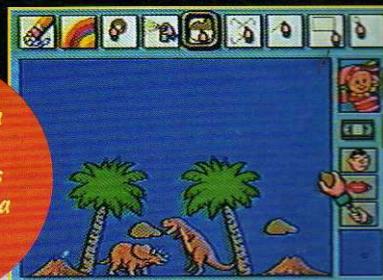
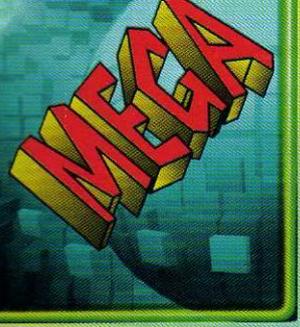
TUDO QUE VOCÊ PRECISA

Acima, abaixo e à direita de sua tela de desenho você encontra tudo o que vai precisar para fazer aquela obra de arte. Vários tipos de traço, borracha, as cores (clique as setinhas para ver as variações) e os cenários. Ah! Não deixe de fuçar as variações de cor, textura e letras clicando os ícones do canto inferior à direita.

LEGAL E EDUCATIVO

Além de brincar com sua imaginação, My Paint também educa. Escolhendo os desenhos do alfabeto, a garotada aprende as iniciais das palavras...em inglês, é claro. Já no cenário Star Kids o lance é aprender a escovar os dentes, guardar os brinquedos, fazer a lição e outros exemplos positivos.

Os Stars Kids dão bons exemplos pra galerinha

MISTURANDO OS CENÁRIOS

Você pode montar uma bela imagem usando os desenhos com movimentos de mais de um cenário. Mas são no máximo quatro elementos que se movem. Se você colocar cinco , ouvirá um som estranho e terá que apagar um, usando o botão A

Cena jurássica. Para ouvir os sons dos dinos e dos vulcões, clique a mão com o microfone

SYLVESTER & TWEETY

Agora você vai poder ter o gostinho de ver FINALMENTE o Frajola agarrar o Piu-Piu e fazer a ave penar, ou melhor, depenar

SYLVESTER & TWEETY IN CASEY CAPERST/ Tecmagik

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	4
SOM	4
DESAFIO	3
DIVERSÃO	5
JOGABILIDADE	3
ORIGINALIDADE	5

O game é leve e divertido. Vale umas boas horas de descontração

COMANDOS

A	Usar a lupa para ver o Piu-Piu
B	Arranhar, usar item
C	Pular
Pause	Ver itens

ITENS DE MONTE

SAQUE ALGUNS:

- Luvas de boxe: para lutar com adversários
- Pula-pula: para alcançar lugares altos
- Guarda-chuva: para cair de lugares altos
- Peixe: para distrair o gato rival de Frajola
- Osso: para distrair o cachorro

★ Frajola dá uma corridinha com dois toques no Direcional

★ Nada de sete vidas. Você começa com nove

O desenho animado não tem idade e atravessa o tempo. Felizmente! É assim que a moçada mais nova pode curtir os desenhos antigos da Warner Bros. Melhor ainda é poder ver personagens muito legais no seu videogame. Sylvester & Tweety (Frajola e Piu-Piu) é um lançamento da Tec Toy com assinatura da Tecmagik, que conseguiu fazer um game com todo o pique do desenho animado. Os personagens estão bem reproduzidos e você vai dar boas risadas ao ver Frajola andando de pontinha de "pé" só pra não levar uma vassourada da Vovó.

Diabinhos Domésticos

A história você já conhece. Na simpática casa da Vovó moram, nada sossegadamente, Frajola, Piu-Piu e o Cachorrão. A Vovó está sempre com sua vassoura pronta para salvar quem estiver em apuros. Mas na maioria das vezes é o Frajola quem leva a pior. Esta é sua chance de ajudar o Frajola. É claro, não sem antes levar muitos tombos, choques e mordidas.

Grande sacada! Frajola escala objetos para agarrar o Piu-Piu

Fácil, Fácil

Não espere chefes e fases escabrosas. O game é bem simples e agrada mais pelo bom humor do que pelo desafio. O lance é dar rolês pelas fases e subir até onde está o pássaro. Ah, o sobrinho do Frajola dá uma força indicando a direção a seguir ou onde está o bichinho.

A primeira fase é na sala. Use os móveis e caixas para poder subir nas plataformas

Para desligar o ventilador, use o pula-pula para alcançar a chave

Quintal da Vovó

Segunda fase. Encare o Cachorrão antes de chegar a Piu-Piu. Empilhe as caixas de madeira, suba no poste, derrube dois barris e desça.

Coloque os barris em cima das caixas para Frajola alcançar Piu-Piu nos fios de eletricidade

Passeio de Trem

Um outro personagem conhecido vai pintar: é o simpático Canguru. Cuidado com as portas abertas. Elas levam Frajola ao início da fase.

Depois de pegar itens, subir e descer, quem ajuda Frajola a pegar o pássaro é o Canguru com um chute

De Noite no Beco

Em todas as fases você dá de cara com Piu-Piu várias vezes, mas só vai poder botar suas garras nele no final da fase.

Piu-Piu está lá em cima. Sem essa de "eu acho que vi um gatinho"

LOTUS II
Electronic Arts

Corrida-1 ou 2 jogadores
8 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●

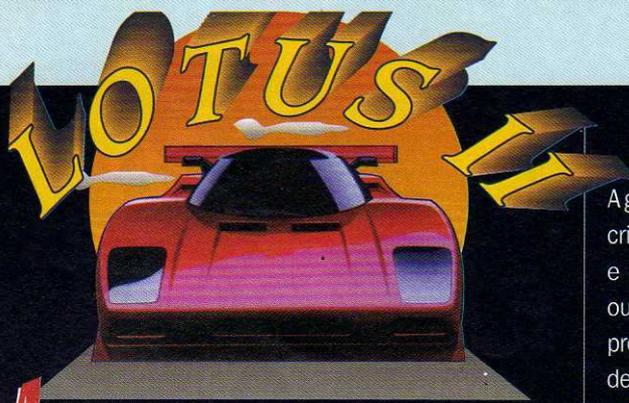
Som e gráficos são piores que os da primeira versão. Em compensação, pode-se criar pistas e o controle do carro é sensível

COMANDOS

A	Brecar
B	Acelerar
↑	Aumentar a marcha
↓	Diminuir a marcha

★ O Esprit Turbo SE é o carro mais rápido e o mais beberrão. Fique ligado no consumo

★ Dá para escolher câmbio automático ou manual com 5 marchas

LOTUS II

A Lotus tem um passado glorioso na Fórmula 1. Jim Clark, Émerson Fittipaldi e Mario Andretti, entre outros, foram campeões pela escuderia inglesa. Paralelamente às corridas, a Lotus produzia carros esporte muito elogiados pelo seu design e potência. Depois da morte de seu genial criador, Colin Chapman, a equipe entrou em decadência nas corridas mas continuou fabricando sonhos para os amantes da velocidade. A Electronic Arts se utilizou de toda a tradição e carisma da marca e lançou a segunda versão de Lotus. Confira o resultado.

ESPRIT TURBO SE

Veloc. Máxima - 262,32km/h
Aceleração de 0-100 - 4,7seg
Potência - 364cv
Torque - 361LB FT

M200

Veloc. Máxima - 238,18km/h
Aceleração de 0-100 - 5,7seg
Potência - 268cv
Torque - 259LBFT

ELAN SE

Veloc. Máxima - 220,48km/h
Aceleração de 0-100 - 6,7seg
Potência - 165cv
Torque - 148LB FT

CRIANDO PISTAS

A grande novidade desta segunda versão é que você pode criar a sua própria pista. Basta acessar a opção R.E.C.S e divertir-se escolhendo tipo de piso, curvas, cenário e outros detalhes. Há também várias opções de pistas prontas com cenários variados. O game peca na qualidade gráfica e sonora. Quando não há música o ronco do motor soa falso, parece uma enceradeira à pilha. Em todo caso, abaixe o volume.

Agora não tem choro! Se não gostar das pistas, crie a sua própria. Dê um look neste incrível leque de opções. Chocante!

MODOS DE JOGO

Nos dois modos de jogo existe a opção para dois jogadores. No Timed há um limite de tempo para completar as provas. Já o Championship é o típico sistema de pontos acumulados nas provas. Para continuar disputando é necessário classificar-se entre os 10 primeiros. Conforme o jogo avança as pistas vão ficando mais difíceis.

Antes de cada corrida pinta uma tela avisando a quilometragem a ser percorrida, número de volta, etc

Na opção de dois jogadores, ambos sempre correm com o mesmo carro. Caso contrário seria covardia

O marcador da direita indica a quantidade de combustível. Quando aparecer a mensagem PIT, é só parar e o reabastecimento é automático

PETE SAMPRAS TENNIS
Codemasters

Esporte-1 a 4 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

A visão do fundo da quadra, com o jogador menor, dificulta um pouco a jogabilidade

COMANDOS

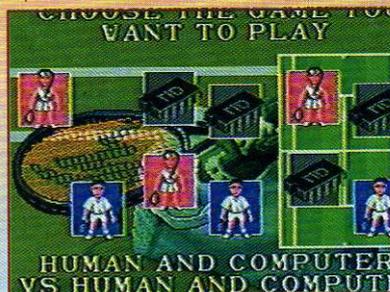
A	Saque
B	Rebatida normal
A + ↑	Bola alta
C + Direcional	Mergulho para pegar bolas difíceis

Saque o cartucho com entrada para os joysticks. Tomara que outras softs adotem este sistema

As diversas quadras do game têm pisos de saibro, grama e sintético. Treine bastante em todos

Pete Sampras é um dos jovens destaques do tênis mundial. Sua eficiência e regularidade o levaram ao topo do ranking de pontos e prêmios. Todo este sucesso motivou a Codemasters a lançar este game que chega com uma novidade sensacional: o cart vem com duas entradas. Desta forma, quatro pessoas podem jogar ao mesmo tempo sem ter que recorrer ao adaptador para quatro joysticks. Maravilha! Parabéns a Codemaster por mais uma inovação, afinal não se pode esquecer que eles criaram o Game Genie.

CHALLENGE

São partidas simples. Aceita de 1 até 4 jogadores e o jogo dura 1, 3 ou 5 sets. Você pode jogar contra o computador ou contra um amigo. Se preferir, pode fazer uma dupla com seu camarada contra uma formada pelo computador ou outros dois jogadores. A última opção é a de duplas mistas de jogador e computador.

O modo Challenge é o que oferece o maior número de opções, inclusive jogos de duplas. Aproveite!

TOURNAMENT

É um torneio de eliminatórias simples: quem perde fica de fora. Podem jogar até oito pessoas e as partidas duram 1 set. Como no modo Challenge, dá para escolher a quadra. Você tem 33 quadras espalhadas pelo mundo inteiro e dependendo da escolhida, o piso pode ser de grama, saibro ou sintético.

Em Tournament rolam torneios rápidos e esta é a tela do cronograma

O cart tem gráficos legais e durante as partidas rola uma voz digitalizada que parece real. Você tem 30 jogadores para escolher, inclusive Sampras, e três modos de disputa: Challenge, Tournament e World Tour

WORLD TOUR

É o Campeonato Mundial que você disputa sozinho contra o computador. As partidas duram 1 set **e você não escolhe adversário nem quadra**. Para ser campeão, deve ganhar em todas as 33 sedes. Se perder não muda de quadra. Para facilitar as coisas, o game fornece passwords.

World Tour é dureza. Você vai encarar vários adversários e a dificuldade é crescente. Treine bastante antes da disputa

V 1.0 PETE SMPRAS TENNIS MAC 13 OS 1238 1ª PROVA 17/06

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II
Sega Sports

Esporte - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O cart pode não ter grandes novidades, mas a jogabilidade é perfeita, coisa rara

COMANDOS

O joystick é configurável. Essa é nossa sugestão

A	Passe
B	Chute fraco
C	Chute forte
Botão + ↑	Dá carrinho

★ As partidas são de 3 a 30 minutos com dificuldade Normal, Easy ou Hard

★ Os melhores times são os vencedores de cada Copa

★ A torcida não fica de fora. Se ligue na vibração da galera

MODOS DE JOGO

Para treinar suas habilidades e fazer jogadas mais cabulosas, tente o Challenge Game. São dezesseis países que você enfrenta sem ordem definida, mas com dificuldade cada vez maior. No Exhibition, você joga sozinho contra o computador ou contra um amigo. Mas o quente mesmo é o World Championship, o Mundial. Escolha sua seleção e o resto você sabe como fazer.

Se você quiser desencanar do Brasil, há muitas opções. Só pra variar

Prepare sua equipe escolhendo a melhor estratégia. Uma sugestão? 5-3-2

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II

Pegando o rabicho final da Copa 94 começam a pintar por aqui os cartuchos de um novo jogaço de futebol da Sega Sports. World Championship Soccer II é muito legal apesar de a estrutura ser velha conhecida. Dá pra armar jogadas, você tem uma visão do campo bem próxima e o movimento dos jogadores é bem real. Além disso, a variação do grau de dificuldade dá uma dinâmica ao jogo. A novidade fica por conta da opção para jogar

DIVIS O DOS GRUPOS

Jogando os Mundiais, você pode encarar as partidas nos grupos que rolaram naquelas três Copas. Ou alterar e remontar os grupos, do jeito que quiser. Mas só rolam na tela os jogos da sua seleção. Depois de recriar os grupos, o computador mostra o mapa, indicando local das outras partidas e os resultados.

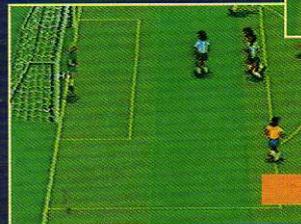
Escolha Designer e forme os grupos, ou se preferir, opte por Random e o computador é quem faz o serviço

Para todos os efeitos, estes times já se enfrentaram antes

BRASIL X ARGENTINA

Um clássico. Use toda a habilidade de sua equipe para encher a sacola portenha.

Uma jogada bem armada e o resultado é gol

Bem, nem tudo é perfeito. Que mancada do nosso goleirão

Uau! Que demais! gol contra só pra gente tirar uma dos caras

Aladdin

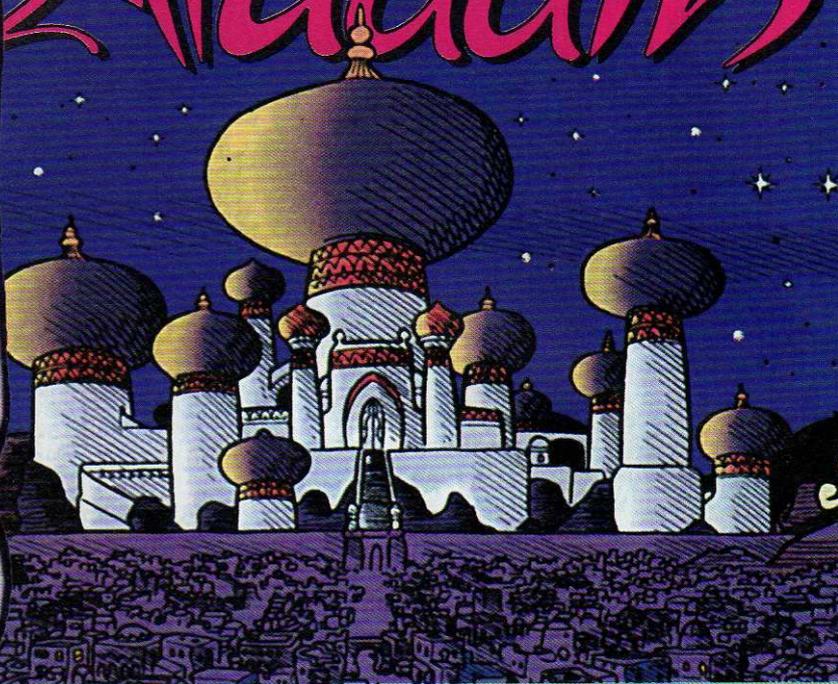
Pegue o seu tapete voador, encha os bolsos de maçãs e embarque nessa. Se você curtiu o superdesenho de Aladdin, vai mergulhar de cabeça na versão do game para Master System. Ela demorou séculos para chegar, mas valeu a pena esperar. O game ficou legal e traz de presente cenas do desenho entre as fases.

ALADDIN
Sega

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O jogo é ótimo, traz a trilha sonora original e é muito fiel à história do filme

No começo, o negócio é sair descabelado, pulando os barris de madeira. Cuidado para não cair no buraco

Fiel ao Filme

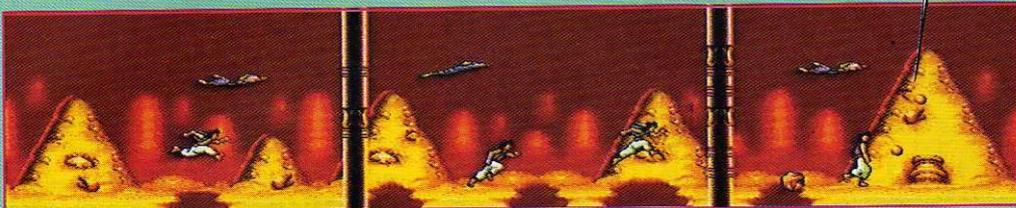
A Sega se esforçou e conseguiu um bom resultado para o console de 8 bits. Os gráficos ficaram bem legais, a trilha sonora é a mesma do filme e a jogabilidade surpreende. Quem gosta demais do desenho, vai curtir as cenas entre as fases. Quem gosta de ação, pode perder a paciência com as interrupções. Mas o resultado final ficou mais fiel ao cinema do que a versão para Mega. Com uma única ressalva: a versão do 16 bits é muito mais divertida, já que no Master não rolam as fases de bônus com o Gênio. Pena!

No mercado começa a história de amor de Aladdin e Jasmine. Que belo par!

COMANDOS

1	Atirar pedra/ dar espadada
2	Pular
→→	Correr

Paixões e Intrigas

Vamos recordar a aventura: Aladdin, o ladrão bonzinho, se apaixona por Jasmine, a filha do sultão. A princesa fugiu do palácio para não se casar à força, com o maligno Vizir Jaffar.

Fases Curtas

Aladdin tem várias fases curtas e você não vai sentir dificuldade em achar o caminho certo. Basta fuçar as telas e não se esquecer de pegar os itens de comida, como frutas e pães. Eles servem para repor a sua energia. Use as pedras que estão pelo caminho como armas e às vezes para abrir passagens.

Para isto, jogue-as nas bocas de bichos que ficam penduradas em algumas paredes. Também pegue as chaves pois elas sempre abrem portas que você precisa passar. Se tiver dificuldades, não esquente pois Aladdin tem Continues infinitos.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **62**, julho de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

A PRÓXIMA EDIÇÃO DE AÇÃO GAMES VAI ESTAR

TONELADAS DE PREVIEWS

Imagine o montão de novos jogos que vamos mostrar na cobertura da CES - Consumer Electronics Show, realizada em Chicago, de 23 a 25 de junho

SHOTS

Sega e Nintendo estão em verdadeiro pé de guerra nos Estados Unidos. Vamos mostrar as novidades para o Saturno, projeto Reallity e muito mais

SUPER STREET FIGHTER 2

Até o fechamento desta edição já tínhamos a versão para Mega Drive aqui na redação e estávamos esperando a de Super NES. Quando você estiver lendo esta chamada, uma matéria arrasadora já estará pronta!!!

ISSO SEM FALAR

Nas quatro páginas cheias de Dicas, nos Jogos Debulhados, nas utilidades e inutilidades do X Salada...

E FIQUE LIGADO NO PRÓXIMA GAME CHARADA: ELA VAI DAR TÊNIS, CAMISETA E SACOLA DHARMA, CARTUCHOS, BONÉS...

TRAX IMP. EXP. LTDA.
VENDAS ATACADO E VAREJO
RUA DOMINGOS DE MORAIS, 1321 VILA MARIANA
SP - CEP 04009-003
(PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRO)
TELS: (011) 573.4791/573.3328 - FAX 884.8920

MEGA
EJECT
DYNACOM
HIGH RESOLUTION 16 BIT
POWER
ATENÇÃO
RESET
VOL.
TURBO PAD CONTROL
SUPERFIGHTER
DYNACOM
START
MODE
X
Y
Z
A
B
C
MEGAVISION
O MEGA
MASTER
DA DYNACOM
O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla.
MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração,
de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canai
de som e compatível com todos os cartuchos do padrão
SEGA* para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E
vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não
fazer força na hora de tirar o cartucho.
E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o
MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração,
compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM*.
Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTE
com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e
função MODE, além de um fone de ouvido estéreo.
Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob
medida para o megamaster que há dentro de você.
DYNACOM
A Dynacom é fera.
* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.